ΤΕΥΧΟΣ 116 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1994 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 900

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



SPECIAL REVIEW
UFO ENEMY UNKNOWN
ΓΙΑ A1200 & CD32

TEST ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ

ACCELERATORS ΓΙΑ A1200





ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ

SEGA 32X
ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΗΣ MEGA DRIVE;

2 SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ ΜΕ ΔΩΡΑ ΑΞΙΑΣ 1.000.000



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ

NEO GEO CD
ΣΚΕΦΤΕΣΤΕ ΤΙΠΟΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΟ;

THE PLAYERS
TELECLUB
SHOP

ΠΡΟΣΟΧΗ
ΣΤΙΣ 17/12
ΕΓΚΑΙΝΙΑ
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ
ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ

GAME OFFERS

SUPER ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ

1. CD 32 + 3 HIGH GAMES — **ΜΟΝΟ 59.000**
2. A 1200 EMULATOR PACK
   CD32+SX 1+ KEYBOARD + DRIVE + MOUSE +
   1 CD GAME + 20 ΔΙΣΚΕΤΕΣ — **ΜΟΝΟ 169.000**
3. 3 DO PANASONIC + 1 CD GAME — **ΜΟΝΟ 149.000**
4. SUPER NES + STAR WING (SUPER FX GAME) — **ΜΟΝΟ 39.000**



ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΟ
ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ
ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ VIDEO GAME

NEO-GEO CD
2 ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ
+1 GAME
169.000

ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ

HARD DISKS	
420 MB	47.000
175 MB	29.000
540 MB	59.000

VIPER	
VIPER 030/28 NEW MK II	59.000
VIPER 030/40 NEW PRODUCT	99.000

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ	
ΕΠΕΚΤΑΣΗ SIMM 4 MB ΓΙΑ Α 1200	42.000

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA

CORDLESS TRACKBALL - OPTICAL MOUSE
SOUND SAMPLER 16 BIT
MICRO VITEC MULTI SCAN MONITOR HI RES.
PHILIPS STEREO MONITOR
MIDI INTERFACE
NEW VIDI 12 (DIGITIZER ΓΙΑ A1200)
NEW VIDI 12 REAL TIME
NEW VIDI 24 REAL TIME

ΕΦΤΑΣΕ **SX1**
ΜΕΤΑΤΡΕΠΕΙ ΤΟ CD32 ΣΕ AMIGA 1200 ΜΕ CD ROM!..
ΣΕΙΡΙΑΚΗ ΕΞΟΔΟΣ, ΠΑΡΑΛΛΗΛΗ ΕΞΟΔΟΣ RGB VIDEO, FLOPPY CONNECTOR, IDE, HARD DISK, ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ REAL TIME



80 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ CD 32
ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΟΙ

HOT FOR CD32
FIELDS OF GLORY
RISE OF THE ROBOTS
GUARDIAN
INFERNO
JUNGLE STRIKE
NOVA STORM
ALIEN BREED
TOWER ASSULD
SUPER FROG
VITA LIGHT
ALANDIN

NEW
EXTERNAL CD ROM DRIVE




ΟΛΟΙ ΟΙ ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ MEGA DRIVE ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ
MEGA DRIVE II
+ 2 GAMES
42.000
ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΑ
ALIEN US
PREDATOR
CLUB DRIVE
CRESCENT
GALAXY
DINO DUDES
RAIDEN
TEMPEST 2000
WOLFENSTEIN 3D
DRAGON BRUCE LEE
ATARI JAGUAR
ΕΓΓΥΗΣΗ
ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ
ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ
ΚΑΛΩΔΙΟ
SCART
ΚΑΛΩΔΙΟ RCA
93.000
Panasonic
32X SEGA
VIRTUAL RACING DELUXE
STAR WARS
DOOM
MOTOCROSS CHAMPIONSHIP
ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΑ ΑΠΟ 15/12 ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΩΡΑ
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α. 18%. ΙΣΧΥΟΥΝ ΟΣΟ ΔΙΑΡΚΕΙ ΤΟ ΣΤΟΚ ΜΕ ΤΗΝ ΕΞΑΝΤΛΗΣΗ ΤΟΥ ΟΠΟΙΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΑΛΛΗ ΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ.
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΩΝ
CD ROM OHM
DRACULA UNLESS 6.900
MAD II 8.500
SERLOCK HOLMS II 8.500
GARINDIA 9.900
7 GUEST 6.900
REBEL ASSAULT 10.900
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ
FLASH BACK - S-NES 11.900
SEGA CD
GRAND ZERO TEXAS 11.500
MICROCOSM 11.000
PUGGY 11.000
ΤΩΡΑ ΚΑΙ CD ROM
(ΝΕΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ)
ENCARDA 95
RISE OF THE ROBOTS
UNIVERSE
THEME PARK
DRAGON LORD
11 HOURS
WROTH OF THE GODS
UNDER THE
KILLING MOON
... and more
ΚΑΛΕΣ ΓΙΟΡΤΕΣ
ΧΑΡΑ & ΥΓΕΙΑ
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ
THE PLAYERS TELECLUB SHOP
ΑΘΗΝΑ
ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΘΗΣΕΩΣ 60
ΤΗΛ. 9574.371-2
FAX: 9588.503
ΒΟΛΟΣ
ΚΑΡΤΑΛΗ 100
& ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ,
ΤΗΛ. 0421/35.449
ΚΑΛΑΜΑΤΑ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΚΑΙΣΑΡΗ 4
ΤΗΛ. 0721 / 94.479

116

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1994

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Umberto Grelloni
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Κακαλέτρης, Ηλίας Μανεσιώτης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Γιαγιάς, Κώστας Παπαδάκης, Θοδωρής Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Δήμητρα Πορφύρη, Μαύρου Ελένη, Γαλατσάνος Γιώργος
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκης
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Τζανανδρέα Πέγκυ, Κατερίνα Γαλάνη
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Μποζά Εύη
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Κολλιτζίκης

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γιώργος Παπαγεωργίου
DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Κομίνη-Τσιτσώνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κορίνα Πριμηκυρίου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Χάρης Σαράντης, Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Πέτρος Πέτρου
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΧΡΩΜΟΑΝΑΛΥΣΗ
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Ι. Δραγούνης
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 8.900 δρχ. - Φοιτητές: 7.900 - Ν.Π.Δ.Δ.-ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ - ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ: 15.000 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 14.000 δρχ. Αμερική: 16.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - John Adamopoulos



MEGA DRIVE 32X

28 Περιμέναμε αρκετό καιρό για το συγκεκριμένο περιφερειακό της Sega. Τόση αναμονή, άραγε, άξιζε τον κόπο;



NEO-GEO CD

16 Και NEO και GEO και CD! Σκέφτεστε τίποτα καλύτερο;

Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:
DATA: 9242218, 9242220 (9600 bps)
9242227, 9242247 (9600 bps)
9241478, 9241518 (2400 bps)
9241747, 9227606 (2400 bps)
9227665, 9229128 (2400 bps)
VOICE: 9238672-5 (sysop)

PIXEL*mania*

Το πιο ενημερωτικό, το πιο βολικό, το πιο επαναστατικό, το πιο IN "κονσολο-περιοδικό" του gamer!

Περιεχόμενα



HINTS'N'TIPS MORTAL KOMBAT II (Β' ΜΕΡΟΣ)

66 Ολες οι κινήσεις, death moves, babality και friendship, των Baraka, Reptile, Liu Kang, Rayden και Kung Lao.



ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

GAME REVIEWS

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

Τα Ελληνικά Παιχνίδια που θα Αφήσουν Εποχή



PΣ PC ΣΥΛΛΟΓΗ 34.300

P1 **ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** (WIN) 5.900 δρχ. Το πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής που ίσως σας κάνει ...αυτοκράτορα του Βυζαντίου.

P2 **ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** 5.500 δρχ. Ενα παιχνίδι περιπέτειας με δύσκολες αποστολές και σκληρές αναμετρήσεις.

P3 **SILVER BALL** 5.500 δρχ. 40 πίστες ατελείωτης διασκέδασης. Το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι για γρήγορα αντανακλαστικά.

P4 **ΤΑΡΤΑ** 5.500 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game.

P5 **MIND BLASTER** (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).

P6 **DECATHLON** (μόνο για Windows) 5.900 δρχ. Αντιμετωπίστε τους 10 μεγαλύτερους Δεκαθλητές όλων των εποχών στο σκληρότερο αγώνισμα του στίβου.

AΣ AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 24.000

A1 **DEFENDER OF THE GALAXY** 4.000 δρχ. Το πιο γρήγορο Shoot'em up για Amiga.

A2 **THE CLUB HOUSE** (compilation) 6.000 δρχ. Μια μοναδική συλλογή για ατελείωτες ώρες ψυχαγωγίας.

A3 **ΝΑΥΜΑΧΙΑ** 4.000 δρχ. Ενα παιχνίδι στρατηγικής που δεν χρειάζεται συστάσεις

A4 **ΤΑΡΤΑ** 4.000 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game τώρα και για Amiga.

A5 **MIND BLASTER** (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Στείλτε το κουπόνι παραγγελίας στη διεύθυνση SPIN SOFTWARE Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.. ΗΛΙΚΙΑ....................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΤΚ....................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.................... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ....................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ....................

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα είδη που έχω επιλέξει - Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPIN software DEVELOPMENT

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

PIXEL

Να τα πούμε; Να τα πούμε; Ε, και δεν τα λες, ρε μεγάλε, να δούμε τι θα καταλάβεις! Και για να σας ανοίξω την όρεξη, θα σας πω μόνο αυτό: Το συγκεκριμένο τεύχος που κρατάτε είναι γεμάτο αποκλειστικότητες! Αποκλειστική παρουσίαση super κονσόλας (NEO-GEO CD), αποκλειστική παρουσίαση επαναστατικού περιφερειακού για Mega Drive (32X), αποκλειστική γεύση από δύο παιχνίδια (Donkey Kong Country για SNES και Alien VS Predator για Jaguar) που αναμένεται να τρελάνουν κόσμο, αποκλειστικά νέα για την τύχη της Commodore μέσω Internet στη στήλη "Σχολιάζοντας" και άλλα πολλά θέματα - τα οποία θα ανακαλύψετε ξεφυλλίζοντας μία-μία τις σελίδες του περιοδικού.

Θα σας συμβούλευα να ξεκινήσετε το διάβασμα από τη στήλη "Σχολιάζοντας". Δεν λέω να τη διαβάσετε επειδή τη γράφω εγώ -βέβαια, είναι και αυτός ένας λόγος- ,αλλά επειδή μπορείτε να πληροφορηθείτε τα πιο φρέσκα νέα γύρω από το μέλλον της Commodore, να μάθετε πώς μπορείτε να αντιγράφετε ένα κείμενο χωρίς να τρέχει τίποτα και, τέλος, να γελάσετε με τα τρομερά ανέκδοτα της στήλης.

Στη συνέχεια περνάμε στη δεύτερη αποκλειστικότητά μας (μήπως σας έχουμε συνηθίσει σε αυτές εδώ και πολύ καιρό;). Ετσι λοιπόν, παρουσιάζουμε το νέο μηχάνημα της SNK, το Neo-Geo CD! Ενα μηχάνημα με τρομερές ικανότητες και επιβλητικό look, που αναμένεται να κλέψει αρκετές "καρδιές", μια και η τιμή του software που το συνοδεύει είναι πλέον ιδιαίτερα ελκυστική, απίστευτα χαμηλή και προσιτή σε όλους.

Αλήθεια, μήπως η Amiga σας είναι πολύ αργή; Μήπως σέρνεται; Μήπως θα θέλατε να την επιταχύνετε; Αν ναι, τότε δεν έχετε παρά να δείτε το συγκριτικό τεστ τεσσάρων διαφορετικών accelerators στο "Τεστ Περιφερειακών". Αν, πάλι, είστε κάτοχος ενός Mega Drive και δεν σας αφορούν οι accelerators, είμαι σίγουρος πως θα δείξετε ιδιαίτερο ενδιαφέρον για το νέο περιφερειακό της Sega, που ακούει στο όνομα 32X.

Η στήλη "Console Market Ευκαιρίες" και αυτή τη φορά κρύβει πολλές εκπλήξεις. Πρώτη έκπληξη οι λίστες προσφορών καινούριων και μεταχειρισμένων παιχνιδιών σε τιμές που δεν φαντάζεστε. Δεύτερη έκπληξη οι πρώτες εικόνες από δύο τρομερά παιχνίδια που τα περιμέναμε πώς και πώς. Το Donkey Kong Country της Nintendo για το SNES και το Alien vs Predator Jaguar. Ειλικρινά, ζητώ συγγώμη που δεν πρόλαβα να κάνω εκτενέστερη αναφορά στα παιχνίδια - κάτι το οποίο θα γίνει στο επόμενο τεύχος-, μια και έφθασαν στα γραφεία μας λίγο προτού πάμε στο τυπογραφείο.

Επίσης, στο τεύχος που κρατάτε μπορείτε να μάθετε για τα πιο καινούρια παιχνίδια για την Amiga σας, τις κινήσεις και τα death moves των υπόλοιπων ηρώων του καταπληκτικού Mortal Kombat II, τα τελευταία νέα γύρω από τα multi user games της CompuLink, για το πώς να φτιάξετε τα δικά σας κινούμενα σχέδια με τη βοήθεια του Hanna Barbera Animation Studio, το νέο επιτραπέζιο role playing game της TSR και άλλα πολλά.

Το καλό το άφησα για το τέλος. Από εδώ και στο εξής, το Pixelmania γίνεται "κονσολο-περιοδικό"! Μερικούς ίσως τους ξενίσει το μέγεθος, άλλοι πάλι θα τρέξουν να το σχολιάσουν με το δικό τους τρόπο (καλό ή κακό), στην πλειοψηφία όμως πιστεύω πως θα αρέσει. Θα αρέσει για την πληθώρα των reviews που διαθέτει, για το βολικό μέγεθός του, για το αφισάκι που υπάρχει στο κέντρο του και για χίλιους - δυο ακόμα λόγους.

Αυτά είχα να σας πω, όσο για το ...100ρικο που ανεβήκαμε, κάντε πως δεν το είδατε. Εμείς, για να σας αποζημιώσουμε, κάναμε όλο το Pixel έγχρωμο! Λοιπόν, Χρόνια σας πολλά και καλά. Και όσο για μας... ραντεβού τον επόμενο χρόνο!

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

Τα καταφέραμε και αυτόν το μήνα να είμαστε συνεπείς στο ραντεβού μας. Ανανεωμένοι, χωρίς ασπρόμαυρες σελίδες και με ένα Pixelmania αφιερωμένο εξαιρετικά στους console-users. Με λίγα λόγια, ικανοποιήσαμε ορισμένες από τις απαιτήσεις σας που κατά καιρούς μας ζητούσατε μέσα από τα γράμματά σας. Οπως θα διαπιστώσετε, λόγω των δύο φωτογραφιών που παρουσιάζουμε (αξίζει να διαβάσετε τις ημερομηνίες αλλά και τα κείμενα), ο χώρος μας είναι λίγο περιορισμένος και δεν μπορούμε να πούμε πολλά. Στη συνέχεια μπορείτε να πληροφορηθείτε τα νέα σενάρια που βγήκαν στην επιφάνεια γύρω από την πώληση της Commodore, να θυμηθείτε τι είχαμε παρουσιάσει ένα χρόνο πριν, και να διαβάσετε με ένα super ανέκδοτο. Φύγαμε!...

COMMODORE

(Επεισόδιο 689ο)

Σε 30 ημέρες θα ΑΡΧΙΣΕΙ και πάλι η κατάθεση των τελικών προσφορών. Προς το παρόν, η CEI και η Commodore UK είναι οι δύο ισχυρότεροι υποψήφιοι αγοραστές (ακούγονται και άλλοι, όπως η Sony, αλλά δεν είναι επιβεβαιωμένο). Λοιπόν, η CEI είναι η Creative Equipment International, ο μεγαλύτερος dealer της Commodore σε όλο τον κόσμο. Ο πρόεδρός της είναι φανατικός Amiga user και πιστεύει ότι αυτός θα πάρει τελικά τη νίκη. Σε αυτή την περίπτωση, πολλά πράγματα αλλάζουν για τους amiga users, γιατί οι άνθρωποι της CEI βλέπουν την Amiga σαν σοβαρό εργαλείο. Αυτό σημαίνει πως θα προσφέρουν πλέον ένα μηχάνημα με κάποιον accelerator στο εσωτερικό του, ενώ θα υπάρχει και κάποιος σκληρός από τη μάνα του, δηλαδή, με λίγα λόγια, θα υπάρχουν χρήσιμα πράγματα για κάποιον που θέλει να ασχοληθεί πιο σοβαρά με την Amiga και όχι μόνο για να παίζει παιχνίδια. Βέβαια,



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

συντάκτης του PIXEL, αλλά αυτό μάλλον είναι πλεονέκτημα, εφόσον φυσικά τα εξαρτήματα είναι καλής ποιότητας και απόδοσης.

Υ.Γ.3: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Να είμαστε Amiga-users αλλά όχι Amiga-φανατικοί, βλέποντας φαντάσματα και λέγοντας πράγματα που δεν ισχύουν.

Αγαπητέ Δημήτρη,

Χαίρομαι ιδιαίτερα για το γράμμα αυτό που στέλνεις στο περιοδικό μας, πρώτον γιατί αποτελεί τρανή απόδειξη των μέχρι τώρα ισχυρισμών μας και δεύτερον γιατί θα μου δώσει την ευκαιρία να αναφερθώ και σε μερικά θέματα στα οποία δεν έχω ανφερθεί μέχρι τώρα.

Λοιπόν, συμφωνώ απόλυτα μαζί σου ότι οι PC users ούτε είναι δεύτερης κατηγορίας χρηστες ούτε δρουν σαν "πρόβατα" περισσότερο από άλλους. Δεν θεωρώ τον εαυτό μου πρόβατο, αφού είμαι κάτοχος μιας "μαϊμούς" ίδιας ράτσας με τη δική σου!

Το υπόλοιπο γράμμα σου, όμως, είναι τρανή απόδειξη της άγνοιας που διακατέχει τον "γύρω κόσμο" επί του τεράστιου θέματος που ονομάζεται Amiga! Δεν φταις εσύ για αυτό, σε δικαιολογώ απόλυτα. Δεν θα μπορούσες να κάνεις αλλιώς! Το λάθος ανήκει ολοκληρωτικά στον κατασκευαστή (Commodore), ο οποίος πέρα από τη δυνατότητά του να κατασκευάζει εκπληκτικό hardware δεν είχε καμία εμπορική ικανότητα και τη στιγμή που οι υπόλοιπες εταιρίες έπεσαν στη μάχη, ήταν μοιραίο να τη χάσει.

Στο θέμα των multimedia PCs, έχω να σου αναφέρω περιστατικό από έκθεση στη Γερμανία, το οποίο κατάφερε εν μέρει να κρατηθεί μυστικό, αλλά περιγράφει την όλη κατάσταση χωρίς να αφήνει περιθώρια παρεξήγησης. Γνωστή εταιρία PCs διαφημίζει το multimedia σύστημά της, το οποίο "παίζει" φοβερά animations, ταχύτατα wipes κ.λπ. στο περίπτερό της. Κάποιοι Amiga users και developers κάνουν βόλτα στο χώρο (εεε, έκθεση είναι...) και το μάτι τους "παίρνει" το σύστημα, το οποίο κάτι τους θυμίζει! Φέρνει λίγο προς SCALA και αρχίζουν να υποψιάζονται ότι το πρόγραμμα που χειρίζεται την παρουσίαση είναι απόλυτη αντιγραφή του SCALA. Ομως, το λάθος έγινε! Κάποιος λανθασμένος χειρισμός κάποιου υπεύθυνου και... ω!, εκ θαύματος η οθόνη του Workbench! Amiga 4000/040! Βούιξε το INTERNET! Πρόσφατα είχα μία συζήτηση στο Πανεπιστήμιο Αθηνών (από όπου, τη στιγμή που θα διαβάζεις το γράμμα, θα παίρνω πτυχίο Φυσικού) με το διευθυντή μιας ιδιαίτερα αξιόλογης εταιρίας ανάπτυξης εξειδικευμένων εφαρμογών, πάνω σε ένα project multimedia, το οποίο τελικά θα αναπτυχθεί σε PCs... Οταν ρώτησα γιατί επιλέγεται αυτή η πλατφόρμα και όχι κάποια άλλη, αφού έχει τις λιγότερες multimedia δυνατότητες, πήρα την αναμενόμενη πολύ κατατοπιστική απάντηση: "Το ξέρουμε πολύ καλά αυτό, αλλά τα περιθώρια κέρδους από την εγκατάσταση των μηχανημάτων θα ήταν πολύ μικρότερα αν χρησιμοποιούσαμε Amiga."

2000 frames/second υπόσχεται το Intuition, χωρίς να παραβιάζει κανείς τους κανόνες καλού προγραμματισμού του συστήματος - δηλαδή, με το multitasking ενεργό. Και ταυτόχρονα ήχος, 8-bit built-in ή 12 ή 16 σαν add-on.

Δεύτερο σημείο, στο οποίο κάνεις τρανό λάθος είναι το θέμα του σκληρού δίσκου. Μπορεί οι πολλοί Amiga users να έχουν μικρό δίσκο, αλλά αυτό δεν περιορίζει εσένα, αφού μπορείς να τοποθετήσεις οποιοδήποτε IDE δίσκο για PC. Συγκεκριμένα, αυτή τη στιγμή έχω 760 MB συνολική χωρητικότητα στην Amiga μου (transfer rate 2 MB/sec), αλλά προσανατολίζομαι στην αγορά ενός δίσκου του 1 GB... 10 MB είναι η συνολική μνήμη του συστήματος που χρησιμοποιώ αυτή τη στιγμή, αλλά αν ήθελα θα μπορούσα να την επεκτείνω ON-BOARD στα 130 MB! Φυσικά, κάρτα οθόνης 2 MB με ανάλυση οριζόντια μέχρι 1480 pixels και κατακόρυφη μέχρι 1024, κάρτα ήχου ιδιαίτερα ικανοποιητικής απόδοσης, blitter, συνεπεξεργαστή γραφικών (copper)... Δώρο σου δίνουν το λειτουργικό σύστημα (αλήθεια, στα PCs ποιο είναι το διαδεδομένο λειτουργικό σύστημα; Το MS-DOS; Γιατί, φυσικά, τα Windows 3.1 δεν κατατάσσονται στα λειτουργικά συστήματα!).

Το σύστημά μου χειρίζεται εικόνες σε πρόγραμμα επεξεργασίας με αρκετά καλύτερους ρυθμούς από το PC μου, το οποίο στοιχίζει περίπου τα ίδια χρήματα, ενώ είναι ιδιαίτερα πιο σταθερό (ποτέ crashes), εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες του multitasking και, φυσικά, μπορεί να χρησιμοποιείται από πολλούς χρήστες ταυτόχρονα... (multiuser). Το κόστος του κάτω από 500.000 δρχ. (monitor multiscan included). Στο θέμα των μικροεπεξεργαστών δεν θα επεκταθώ... Οποιοσδήποτε, με την ελάχιστη γνώση του θέματος, μπορεί να κρίνει τις δύο σειρές: 680x0 και 80x86... Αρκεί να σου πω ότι η σειρά της Motorolla δεν έχει κανέναν 16-bit μικροεπεξεργαστή, ακόμα και ο 68000 έχει data και address registers των 32 bits. Στον τομέα της ταχύτητας, όταν εμφανιστεί ο 68040/66 (υπήρχε στις αρχικές ανακοινώσεις της Motorolla), ίσως να μην υπολείπεται σε υπολογιστική ισχύ του αντίστοιχου Pentium, ο οποίος φυσικά θα βρίσκεται μία γενιά πίσω από τον 68060 (εντάξει, αυτό είναι υπερβολή, αλλά κάποιοι θα μπορούσαν να το τοποθετήσουν ακόμα και έτσι)! Ομως, υπάρχει ένα πρόβλημα στη σειρά της Motorolla. Ο 68040 δεν περιέχει πλήρες σετ μαθηματικών συναρτήσεων με αποτέλεσμα να τις εξομοιώνει με εξωτερικές βιβλιοθήκες, γεγονός που τον "σκοτώνει" σε κάποιους μαθηματικούς υπολογισμούς (χάνει ακόμα και από τον αντίστοιχο 486 στον ίδιο τομέα), ενώ τον κάνει πραγματικά να πετάει σε μερικούς πιο απλούς. Για να σου δώσω μια ιδέα, όμως, της υπολογιστικής ισχύος των 680x0, ώστε να κάνεις τις πράξεις μόνος σου, ο 68040/25 MHz σημειώνει τις ίδιες επιδόσεις με έναν 486 σε συχνότητα μεταξύ 40 και 50 MHz! Ο δε 68060 αναφέρεται ότι θα επεξεργάζεται (σε διάφορα τμήματά του) 14 ή 16 εντολές ταυτόχρονα! Αυτό είναι τεχνολογικό θαύμα και θα δει το φως μάλλον μέσα στο 1994. Στο θέμα της επεκτασιμότητας κάνεις ένα ακόμη μεγάλο λάθος. Πώς τη μετράς; Δεν νομίζεις ότι θα έπρεπε να λάβεις υπόψη σου τα DMA κανάλια που προσφέρει κάθε σύστημα; Εχεις υπόψη σου ότι στην Amiga δεν υπάρχουν ποτέ conflicts;

Στο θέμα του Software δεν μπορείς να εκφέρεις γνώμη - δεν γνωρίζεις τι γίνεται στην Amiga... Αν είχες τη δυνατότητα να δεις τα ArtDepartment, Real 3D 2, Image FX, PageStream, WordWorth 3, Scala IC κ.λπ., θα άλλαζες γνώμη για την ποιότητα του PC software! Ξέρεις, τα multimedia στην Amiga

ΑΛΛΗ

έχουν περάσει στο στάδιο της δικτύωσης εδώ και αρκετό καιρό! InfoChannels πια, Multimedia λέγονταν πριν από πολλά πολλά χρόνια!

Θα ήμουν πολύ ικανοποιημένος αν το μέλλον άκουγε στο όνομα A5000. Η προσωπική μου εκτίμηση είναι ότι θα ήσουν και εσύ, αφού φαίνεσαι χρήστης που "ψάχνει" τα πράγματα.

Υπενθυμίζω αυτό που είπα και στην αρχή: Δεν φταις εσύ για όσα από τα παραπάνω δεν γνώριζες, αλλά η ανικανότητα της Commodore να τα προβάλλει. Ευελπιστώ όχι ότι το μέλλον θα αλλάξει, αλλά ότι θα παραμείνει ως έχει! Δεν έχω ανάγκη όλοι οι χρήστες να χρησιμοποιούν Amiga. Απλά, θέλω να έχω ένα σύστημα που πραγματικά με διασκεδάζει να το χρησιμοποιώ, μου προσφέρει τη μέγιστη δυνατή παραγωγικότητα και δεν θα σταματήσει να υποστηρίζεται και να εξελίσσεται.

Τρανό εμπόδιο το σημείο της πειρατείας, αλλά δυστυχώς επεκτείνεται και στα PCs με τον ίδιο ρυθμό. Πραγματικά, δεν διαφαίνεται λύση στον ορίζοντα, αφού και τα CDs αντιγράφονται με πολύ μικρό κόστος. Τελικά, ανάγεται σε πρόβλημα παιδείας... Πρέπει καθένας να συνειδητοποιήσει τι κάνει -τη στιγμή που χρησιμοποιεί ένα πειρατικό πρόγραμμα- για να εξαλειφτεί το πρόβλημα. Αλλά οι άνθρωποι δεν είναι τέλειοι...

Και κάτι τελευταίο... Τα παιχνίδια σε PCs είναι πολύ-πολύ πιο καλά! Σε κάποιους τομείς καλύτερα από αυτά στην Amiga.

Για να μην φανώ άδικος, πρέπει να αναφέρω ότι αδικημένος είναι και ο FALCON της ATARI, η οποία κατασκευάζει υπέροχα μηχανήματα και τα ξεχνά, αφού φαίνεται ότι μόνο παιχνιδομηχανές ξέρει να πουλάει. Δεν θα αναφερθώ σε μια τεράστια σειρά άλλων αξιόλογων συστημάτων που εξαφανίστηκαν... Οι αιτίες είναι παρόμοιες (Archimedes κ.λπ.). Από τους ανθρώπους του PIXEL αφιερωμένο σε αναγνώστες με άποψη!

AMIGA 600 ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι αναγνώστης σου εδώ και δυόμισι χρόνια και μπορώ να πω πως η ύλη σου είναι πολύ ικανοποιητική. Εχω μία Amiga 600 και θα ήθελα να σου κάνω τις εξής ερωτήσεις:

1. Μπορείς να μου πεις πόσο κάνει ένα

PIXEL, Τεύχος Σεπτεμβρίου '94 - Απάντηση συντάκτη μας σε αναγνώστη

αυτονόητο είναι πως όλα αυτά στοιχίζουν και θα ανεβάσουν κάπως το κόστος του μηχανήματος, και αυτός που θα το πληρώσει θα είστε εσείς, δηλαδή οι απανταχού gamers. Αν γίνει κάτι τέτοιο, είναι αυτονόητο πως πολλοί πιτσιρικάδες (που τους ενδιαφέρουν μόνο τα παιχνίδια) θα αγοράσουν κάποιο άλλο μηχάνημα που θα έχει χαμηλή τιμή και πολλά παιχνίδια. Αυτό ήδη έχει δημιουργήσει κλίμα απορίας στους developers σε όλο τον κόσμο, αφού πολλοί ασχολούνται με gameware (κατασκευή παιχνιδιών).

Πάντως, για να λέμε και του στραβού το δίκιο, τώρα τελευταία υπάρχουν αρκετές νέες παρουσίες hardware και software, και όλοι πλέον παίρνουν την Amiga σαν σοβαρό εργαλείο και όχι απλώς σαν game machine. Τώρα πια οι χρήστες ενδιαφέρονται για κάρτες δικτύου, accelerators κ.λπ., γι' αυτό και υπάρχει μεγάλη άνθηση στο είδος. Αλλωστε, θα το έχετε παρατηρήσει και από τα τεστ περιφερειακών που παρουσιάζουμε κατά καιρούς μέσα από τις σελίδες του περιοδικού μας. (Συνεχίζεται...)

ΑΝΕΚΔΟΤΟ

Πάει κάποιος σ' ένα μπαρ, κάθεται στον πάγκο και λέει στον μπάρμαν:

- Πιάσε ένα ποτό δικό μου, ένα δικό σου και κέρνα άλλο ένα όλο το μαγαζί. Πίνει το ποτό του ο τύπος και σηκώνεται να φύγει.

- Ε, πού πας; του λέει ο μπάρμαν. Τα λεφτά!

- Οταν κερνάει ο Παναγιώτης, δεν πληρώνει!

- Ρε μάγκα, τι είν' αυτά που λες, τόσα λεφτά μου στοίχισαν τα ποτά!

- Οταν κερνάει ο Παναγιώτης, δεν πληρώνει!

Φωνάζει ο μπάρμαν τους μπράβους του μαγαζιού και σαπίζουν τον Παναγιώτη στο ξύλο. Την άλλη μέρα, νάσου πάλι ο Παναγιώτης. Κάθεται πάλι στον πάγκο και λέει στον μπάρμαν:

- Πιάσε ένα ποτό δικό μου, ένα δικό σου και κέρνα άλλο ένα όλο το μαγαζί.

Ο μπάρμαν σκέφτεται "αποκλείεται να μου την κάνει όπως χθες, τι στο καλό, τόσο ξύλο έφαγε, θα έβαλε μυαλό". Βάζει τα ποτά και ύστερα από λίγο σηκώνεται ο Παναγιώτης να φύγει!

- Ρε μάγκα, πάλι τα ίδια θα έχουμε; Δεν σου έφτασε το ξύλο που έφαγες χθες;

- Οταν κερνάει ο Παναγιώτης, δεν πληρώνει!

Εμφανίζονται πάλι οι μπράβοι και κάνουν τόπι στο ξύλο τον Παναγιώτη.

Την άλλη μέρα πάει πάλι ο Παναγιώτης, κάθεται στον πάγκο και λέει στον μπάρμαν:

- Πιάσε ένα ποτό δικό μου και κέρνα άλλο ένα όλο το μαγαζί!

Τρελάθηκε ο μπάρμαν.

- Ρε μάγκα, τι έγινε, εμένα δεν θα με κεράσεις ένα ποτό;

- Ασε ρε μεγάλε. Κάθε φορά που πίνεις, δεν ξέρεις τι κάνεις!

Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να σας ευχαριστήσω για τον πολύτιμο χρόνο που μου διαθέσατε. Αντε και του χρόνου!

ΕΝΑ ΧΡΟΝΟ ΠΡΙΝ



Στο τεύχος του περσινού Δεκεμβρίου είχαμε "τεστάρει" το νέο μηχάνημα της Sega, το Sega Mega CDII. Στο χώρο του software και στη στήλη Special Review είχαμε παρουσιάσει το καταπληκτικό Frontier ή κατά κόσμον Elite II. Στα υπόλοιπα reviews του μήνα μπορούσατε να δείτε τα: Hired Guns, Space Hulk, Bodyblows Galactic, Arnie 2, Blob, Hannibal, Clystron, Motor Massacre, Beast Lord, Micro Machines, Sea Lance, Uridium 2, Fist Fighter, Magic Boy, Apache, Bobs Bad Day, Deep Core, Super Gem 2, Qwak και Wonder Dog για Amiga, το Fatal Fury για Neo-Geo, Super Tennis, Super Wrestlemania και F-Zero για SNES, το Barts vs Juggernauts για GameBoy, τα Wolfchild, Superman και World Cup Soccer για Game Gear, το Mig 29 και World of Illusion για MegaDrive, το Super off Road για Master System και, τέλος, το Super Skweek για Atari Lynx.

Στη στήλη "Χωρίς Joystick" υπήρχε αναφορά στο πρώτο ολοκληρωμένο ελληνικό Workbench. Αν νομίζετε πως θα σας ενδιέφερε να διαβάσετε κάποιο από τα θεματάκια που είχαμε παρουσιάσει στο περσινό μας τεύχος, δεν έχετε παρά να παραγγείλετε να σας το στείλουμε με αντικαταβολή.

αλληλογραφία

ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Αγαπητό USER,
Αν και είμαι σχετικά παλιός αναγνώστης σου έχω καταλάβει ότι είσαι top στο είδος σου. Αφορμή για το γράμμα μου αυτό είναι το γράμμα του κ.Καρδάρη, που δημοσιεύτηκε στην αλληλογραφία του USER Σεπτεμβρίου.
Ο κ.Καρδάρης λοιπόν, υποστηρίζει την ανωτερότητα των PCs από τις Amiga. Κύριε Καρδάρη και όσοι υποστηρίζουν τα ίδια, έχετε μεγάλη άγνοια επί του θέματος Amiga. Ετσι κάνω μια σύγκριση PC-Amiga στο θέμα Multimedia, σκληρός δίσκος, επεκτασιμότητα, software, κλπ.
Στο θέμα των Multimedia PCs, έχω να σου αναφέρω περιστατικό από έκθεση στη Γερμανία, το οποίο κατάφερε εν μέρει να κρατηθεί μυστικό, αλλά περιγράφει την όλη κατάσταση χωρίς να αφήνει περιθώρια παρεξήγησης. Γνωστή εταιρία PCs διαφημίζει το multimedia σύστημά της, το οποίο "παίζει" φοβερά animations, ταχύτατα wipes κλπ στο περίπτερό της. Κάποιοι Amiga users και developers κάνουν βόλτα στον χώρο (εε, έκθεση είναι...) και το μάτι τους παίρνει το σύστημα, το οποίο κάτι τους θυμίζει! Φέρνει λίγο προς SCALA και αρχίζουν να υποψιάζονται ότι το πρόγραμμα που χειρίζεται την παρουσίαση είναι απόλυτη αντιγραφή του SCALA. Ομως το λάθος έγινε! Κάποιος λανθασμένος χειρισμός κάποιου υπεύθυνου και...ω! εκ θαύματος η οθόνη του Workbench! Amiga 4000/40! Βούιξε το Internet! Πρόσφατα είχα μια συζήτηση στο Πανεπιστήμιο Αθηνών με το διευθυντή μιας ιδιαίτερα αξιόλογης εταιρίας ανάπτυξης εξειδικευμένων εφαρμογών, πάνω σε ένα project multimedia, το οποίο τελικά θα αναπτυχθεί σε PCs...
Οταν ρώτησα γιατί επιλέγεται αυτή η πλατφόρμα και όχι κάποια άλλη, αφού έχει τις λιγότερες multimedia δυνατότητες, πήρα την αναμενόμενη αλλά πολύ καταπιστική απάντηση: "Το ξέρουμε πολύ καλά αυτό, αλλά τα περιθώρια κέρδους, από την εγκατάσταση των μηχανημάτων θα ήταν πολύ μικρότερα αν χρησιμοποιούσαμε Amiga." 2000 frames /second υπόσχεται το Intuition, χωρίς να παραβιάζει κανείς τους κανόνες καλού προγραμματισμού του συστήματος - δηλαδή, με το multitasking ενεργό. Και ταυτόχρονα ήχος, 8-bit built-in ή 12 ή 16 σαν add-on.
Δεύτερο σημείο είναι το θέμα του σκληρού δίσκου. Μπορεί οι πολλοί Amiga users να έχουν μικρό δίσκο, αλλά αυτό δεν περιορίζει κανέναν, αφού μπορείς να τοποθετήσεις οποιοδήποτε IDE δίσκο για PC. Συγκεκριμμένα, αυτή τη στιγμή έχω 760 MB συνολική χωρητικότητα στην Amiga μου (transfer rate 2MB/sec), αλλά προσανατολίζομαι στην αγορά δίσκου του 1 GB... 10 Mbytes συνολική μνήμη του συστήματος που χρησιμοποιώ αυτή τη στιγμή, αλλά αν ήθελα θα μπορούσα να την επεκτείνω ON-BOARD στα 10 MB!
Φυσικά, κάρτα οθόνης 2MB με ανάλυση οριζόντια μέχρι 1480 pixels και κατακόρυφη μέχρι 1024 pixels, κάρτα ήχου ιδιαίτερα ικανοποιητικής απόδοσης, blitter, συνεπεξεργαστή γραφικών (copper)... Δώρο σου δίνουν το λειτουργικό σύστημα (αλήθεια, στα PCs ποιό είναι το διαδεδομένο λειτουργικό σύστημα; Τα Ms-DOS; Γιατί, φυσικά, τα Windows 3.1 δεν κατατάσσονται στα λειτουργικά συστήματα!).
Το σύστημά μου χειρίζεται εικόνες σε πρόγραμμα επεξεργασίας με αρκετά καλύτερους ρυθμούς από το PC που επίσης έχω, το οποίο στοιχίζει περίπου τα ίδια χρήματα, ενώ είναι ιδιαίτερα πιο σταθερό (ποτέ crushes), εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες του multitasking και, φυσικά, μπορεί να χρησιμοποιείται από πολλούς χρήστες μαζί...(multiuser).
Το κόστος του κάτω από 500.000 (monitor multiscan included) . Στο θέμα της επεκτασιμότητας κάνουν όλοι ένα μεγάλο λάθος. Θα έπρεπε να λάβουν υπόψη τους τα DMA κανάλια που προσφέρει το κάθε σύστημα. Εχεις υπόψη σου ότι στην Amiga δεν υπάρχουν ποτέ conflicts.
Στο θέμα του Software δεν μπορείς να εκφέρεις γνώμη -δεν γνωρίζεις τί γίνεται στην Amiga... Αν είχες την δυνατότητα να δεις τα ArtDepartment, Real 3D2, Image FX, PageStream, WordWorth 3, Scal IC κλπ, θα άλλαζες γνώμη για την ποιότητα του PC software! Ξέρεις, τα multimedia στην Amiga έχουν περάσει στο στάδιο της δικτύωσης εδώ και αρκετό καιρό. Infochannels πια, multimedia λέγονταν πριν από πολλά πολλά χρόνια!
Θα ήμουν πολύ ικανοποιημένος αν το μέλλον άκουγε στο όνομα A5000. Δεν φταις εσύ κ.Καρδάρη για όσα από τα παραπάνω δεν γνώριζες αλλά η ανικανότητα της Commodore να τα προβάλει. Ευελπιστώ όχι ότι το μέλλον θα αλλάξει, αλλά ότι θα παραμείνει όπως έχει! Απλά, θέλω να έχω ένα σύστημα που πραγματικά με διασκεδάζει να το χρησιμοποιώ, μου προσφέρει τη μέγιστη δυνατή παραγωγικότητα και δεν θα σταματήσει να υποστηρίζεται και να εξελίσσεται.
Τρανό εμπόδιο το σημείο της πειρατείας, αλλά δυστυχώς επεκτείνεται και στα PCs με τον ίδιο ρυθμό. Πραγματικά, δεν διαφαίνεται λύση στον ορίζοντα, αφού και τα CDs αντιγράφονται με μικρό κόστος. Και κάτι τελευταίο... Τα παιχνίδια σε PCs είναι πολύ-πολύ πιο καλά! Σε κάποιους τομείς καλύτερα από αυτά στην Amiga.
Για να μην φανώ άδικος, πρέπει να αναφέρω ότι αδικημένος είναι και ο Falcon της Atari, η οποία κατασκευάζει υπέροχα μηχανήματα και τα ξεχνά, αφού φαίνεται ότι μόνο παιχνιδομηχανές ξέρει να πουλάει. Δεν θα αναφερθώ σε μια τεράστια σειρά άλλων αξιόλογων συστημάτων που εξαφανίστηκαν... Οι αιτίες είναι παρόμοιες (Archimedes κλπ.). Από μένα αφιερωμένο σε αναγνώστες με άποψη και αδικημένα μηχανήματα.

Νίκος Καραδήμας

76 **USER**

USER, Τεύχος Νοεμβρίου '94 - Ουδέν σχόλιο...

TERRA INFORMATICA

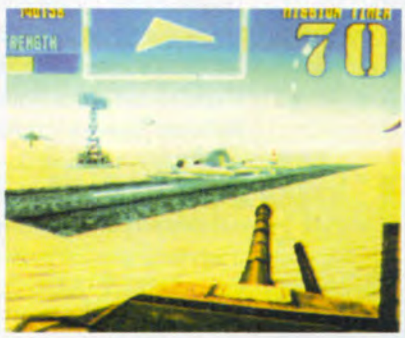
Η Sega αποκαλύπτει το νέο Model 2



Η Sega, όπως όλοι έχουμε καταλάβει, τρέφει ένα ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τα μεγάλα coin-op μηχανήματα. Σε όποια λέσχη και αν μπούμε, σίγουρα θα συναντήσουμε έστω και ένα μηχάνημά της. Τα αποτελέσματα των μηχανημάτων αυτών δεν χρειάζεται να πούμε ότι είναι πραγματικά εκπληκτικά. Η Sega όμως ποτέ δεν κάθεται ήσυχη και σύντομα θα αποκαλύψει ένα νέο Model 2 coin-op, το οποίο πρόκειται να "ταράξει" όλες τις λέσχες και να κάνει τους χρήστες να μείνουν άλλη μια φορά με ανοιχτό το στόμα.

Το νέο παιχνίδι θα έχει τον τίτλο Desert Tank και, όπως όλοι καταλαβαίνουμε, πρόκειται για έναν σύγχρονο εξομοιωτή άρματος. Το Desert Tank μοιάζει πολύ με μια αναβαθμισμένη έκδοση του κλασικού arcade παιχνιδιού "Battlezone".

Τα χαρακτηριστικά του είναι αρκετά εξελιγμένα και υψηλών προδιαγραφών, με εκπληκτικά γραφικά, τρομερά γρήγορη ταχύτητα κίνησης (300.000 texture polygons/sec) και φοβερό ήχο. Για την καλύτερη απόδοση του ήχου, το Desert Tank χρησιμοποιεί ένα τεράστιο subwoofer κάτω από τη θέση του παίκτη και δύο Tweeters στο μπροστινό panel, και όπως γίνεται αντιληπτό, πρόκειται όχι μόνο για στερεοφωνικό ήχο αλλά για κάτι πολύ περισσότερο.





Ο ρεαλισμός του gameplay είναι πάρα πολύ καλός και θα σας ικανοποιήσει απόλυτα. Το Desert Tank θα κυκλοφορήσει στις λέσχες του εξωτερικού τον επόμενο μήνα. Ελπίζουμε να έχουμε τη χαρά να το δούμε σύντομα και στη χώρα μας.

Amiga Top Ten

1. On The Ball (Daze)
2. Starlord (MicroProse)
3. Beneath A Steel Sky (Virgin)
4. Cannon Fodder (Virgin)
5. Tactical Manager (Kompart)
6. Club Football (Boms Computer Games)
7. D Day (Impressions)
8. Detroit (Impressions)
9. Kick Off 3 (Anco)
10. Heimdall 2 (Core Design)

Mega Drive Top Ten

1. Mortal Kombat 2 (Acclaim)
2. Jungle Book (Virgin)
3. Super Street Fighter 2 (Capcom)
4. FIFA International Soccer (Electronic Arts)
5. Sylvester & Tweety (Time Warner)
6. Pete Sampras Tennis (Code Masters)
7. Dune 2 (Virgin)
8. Sonic 3 (Sega)
9. World Cup USA '94 (US Gold)
10. Streets of Rage 3 (Sega)

Super Nintendo Top Ten

1. Stunt Race FX (Nintendo)
2. Mortal Kombat 2 (Acclaim)
3. FIFA International Soccer (Ocean)
4. Super Metroid (Nintendo)
5. Jungle Book (Virgin)
6. World Cup Striker (Elite)
7. Dungeon Master (JVC)
8. NBA Jam (Acclaim)
9. World Cup USA '94 (US Gold)
10. Super Ice Hockey (Marubeni)

TERRA INFORMATICA

Ωρα για χορό: έφτασαν τα Video CDs



Ο αριθμός των Video CDs μέρα με την ημέρα αυξάνεται όλο και περισσότερο. Ετσι, κάθε μήνα πληροφορούμαστε για την κυκλοφορία νέων Video CDs που, όπως δείχνουν τα πράγματα, σε λίγο καιρό θα αυξήσουν κατά πολύ την κυκλοφορία τους. Αυτόν το μήνα λοιπόν είχαμε ανακοινώσεις από την PMI (βασικός κορμός στα video της EMI Records) για την κυκλοφορία έξι νέων τίτλων Video CDs.

Οι τίτλοι που θα κάνουν την εμφάνισή τους αυτόν το μήνα είναι: Pink Floyd's Delicate Sound of Thunder, David Bowie's The Video Collection, Tina Turner's Simply the Best, Iron Maiden's From Here to Eternity, Queen's Greatest Flix 1 & 2 και Kate Bush's The Whole Story '94. Η τεχνολογία συμπίεσης δεδομένων επιτρέπει τώρα πάνω από 72 λεπτά βίντεο, ποιότητας VHS, με ψηφιακό ήχο (πολύ καλύτερο από αυτόν που προσφέρει το normal VHS). Χρησιμοποιώντας αυτή την τεχνολογία, τα films, τα music videos και τα παιχνίδια μπορεί να αποθηκευτούν σε CDs χωρίς να αντιμετωπίζουν κανένα πρόβλημα και πετυχαίνοντας άψογα ποιοτικά αποτελέσματα. Και για εσάς που σας έχει φάει η αγωνία αν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτά τα Video CDs στο αγαπημένο σας CD32, σας απαντάμε πως ναι, μπορείτε. Θα πρέπει όμως το CD32 που έχετε να είναι εξοπλισμένο με το FMV. Οι τιμές των προαναφερθέντων τίτλων ξεκινούν περίπου από τις 20 λίρες και φθάνουν μέχρι και 25 λίρες (συλλογή Queen). Ολοι οι τίτλοι περιέχουν περίπου 80 λεπτά φιλμ και ήχο, εκτός από τη συλλογή των Queen, που η διάρκειά της φθάνει τις 2 ώρες και 17 λεπτά (!) και γι' αυτόν το λόγο έχει και την ακριβότερη τιμή. Εμείς δεν έχουμε παρά να περιμένουμε ώσπου να κυκλοφορήσουν αυτοί οι τίτλοι και στη χώρα μας.

Η Gremlin ξαναγεννιέται

Ολοι σας θα γνωρίζετε και θα έχετε παίξει έστω και ένα παιχνίδι της μεγάλης εταιρίας Gremlin Graphics. Σε αφιέρωμα που είχαμε κάνει σε προηγούμενο τεύχος, σας είχαμε αναφέρει μερικές από τις μελλοντικές παραγωγές της εταιρίας.

Κανείς τότε δεν περίμενε, η εταιρία Gremlin να έχει μια τέτοια εξέλιξη. Ε, λοιπόν, καθίστε στη θέση σας και διαβάστε με προσοχή: Η εταιρία Gremlin Graphics δεν υπάρχει πια! Ναι, καλά διαβάσατε. Μην τρομάζετε όμως, τα πράγματα είναι πολύ απλά. Πράγματι, η εταιρία Gremlin Graphics δεν υπάρχει πλέον, αφού η εταιρία μετονομάστηκε σε Gremlin Interactive.

Η εταιρία, μαζί με την αλλαγή της ονομασίας της, μας υπόσχεται νέα αξιόλογα παιχνίδια, CD-ROM's που θα αφήσουν ιστορία και άλλα πολλά τέτοια ενδιαφέροντα πράγματα.

Ο CD-ROM τίτλος που μας έρχεται, όπως πληροφορούμαστε, θα είναι αρκετά εντυπωσιακός και κατασκευάστηκε με την πολύτιμη βοήθεια του Kevin Walker.

Ο τίτλος είναι ο πρώτος της εταιρίας που κυκλοφορεί σε CD-ROM και ταυτόχρονα το πιο ακριβοπληρωμένο παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα η Gremlin. Αυτό πιστεύουμε πως λέει πολλά και μας προετοιμάζει για την ποιότητα και, φυσικά, την τιμή του παιχνιδιού. Πληροφορίες θέλουν το παιχνίδι να είναι 3D sci-fi action adventure, με εκπληκτικά γραφικά και εντυπωσιακές μάχες με δαιμόνιους εξωγήινους. Ο τίτλος κάτι θα φέρει από την πρόταση "η τελευταία μέρα του ανθρώπινου γένους".

Εμείς όταν θα έχουμε περισσότερες πληροφορίες θα σας τις μεταφέρουμε αμέσως. Μέχρι τότε όμως δεν έχετε παρά να κάνετε υπομονή.



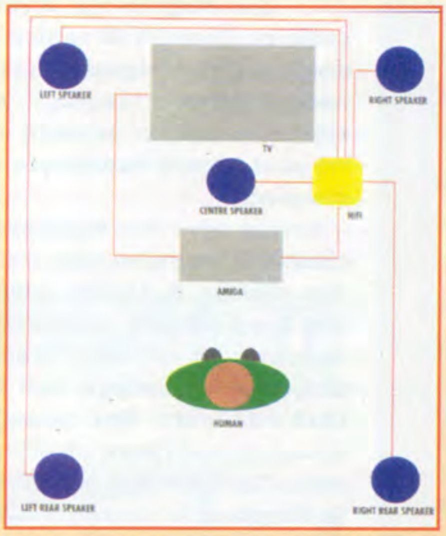


TERRA INFORMATICA

SURROUNDED!

Τα παιχνίδια της Amiga είναι τόσο δημοφιλή σε όλο τον κόσμο, λόγω του ότι συνδυάζουν εκπληκτικά γραφικά, καλό gameplay, τρομερό ήχο και ταυτόχρονα έχουν προσιτή τιμή. Τώρα υπάρχει ακόμα ένας λόγος που θα σας κάνει να επιλέγετε και να αγοράζετε τα παιχνίδια της Amiga.

Ποιος είναι αυτός; Μα φυσικά το Surround Sound. Τι είναι αυτό; Θα το δούμε τώρα αμέσως. Το Surround Sound είναι αυτό που λέμε περιβαλλόμενος ήχος. Αυτό σημαίνει ότι ο χρήστης-παίκτης θα μπορεί να ακούει μουσική, ηχητικά εφέ όχι μόνο από δύο κλασικά ηχεία, αλλά από πέντε συνολικά που θα καλύπτουν όλο το χώρο (φανταστείτε κάτι καλύτερο από αυτό που ακούμε στους κινηματογράφους). Οπως θα δείτε και στο σχέδιο, τα δύο ηχεία θα βρίσκονται μπροστά, τα άλλα δύο πίσω και ένα στο κέντρο, μπροστά από το χρήστη.



Κάθε ηχείο θα παίζει τους δικούς του ήχους και όλα μαζί συνολικά θα μας δίνουν ένα τέλειο ακουστικό αποτέλεσμα. Ο ρεαλισμός θα είναι κάτι περισσότερο από τέλειος, αφού θα έχετε τη δυνατότητα να ακούτε, για παράδειγμα, από ποια διεύθυνση πλησιάζει ο εχθρός προτού ακόμα εμφανιστεί στην οθόνη σας! Το σύστημα Surround Sound θα υποστηρίζεται από πολλά νέα παιχνίδια και κυρίως από αυτά που χρησιμοποιούν 3D rendering γραφικά. Για να μπορέσει η Amiga σας να αποδώσει όλους αυτούς τους ήχους, το μόνο που χρειάζεται είναι να συνδεθεί καλωδιακά με κάποιο σύστημα Hi-Fi που υποστηρίζει το σύστημα Surround Sound.

Εμείς βρισκόμαστε σε αναμονή και μόλις κυκλοφορήσει κάποιο τέτοιο παιχνίδι θα σας το παρουσιάσουμε αμέσως.

TERRA INFORMATICA

AMSTRAD INDEX PHONE IX-1000

Το Index Phone της Amstrad είναι μια πρωτοποριακή τηλεφωνική συσκευή με μεγάλη οθόνη πολλών σειρών κειμένου, η οποία διαθέτει ηλεκτρονικό τηλεφωνικό κατάλογο, όπου μπορούν να καταχωριστούν περισσότερες από 400 πλήρεις εγγραφές (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση, τρία τηλέφωνα και λοιπές προσωπικές πληροφορίες), με χρήση του ενσωματωμένου πληκτρολογίου. Παρέχει δυνατότητα ανοικτής συνομιλίας, χάρη στην οποία μπορείτε να μιλάτε χωρίς να σηκώνετε το ακουστικό. Εκπληκτική είναι η δυνατότητά του να συνδέεται με ηλεκτρονικό υπολογιστή, ώστε να φορτώνετε -αν θέλετε- στο Index Phone τα αρχεία που υπάρχουν στον υπολογιστή. Επιπλέον, μπορείτε να μεταφέρετε αρχεία από ένα index σε άλλο. Διαθέτει οθόνη LCD, στην οποία εμφανίζονται ημερομηνία και ώρα, καθώς και τα πλήρη στοιχεία του προσώπου το οποίο καλείται.

Επίσης, προσφέρει δυνατότητα κλειδώματος των αρχείων σας, προκειμένου να αποφεύγεται η πρόσβαση σε ξένα άτομα. Χρησιμοποιείται είτε αυτόνομα είτε σε τηλεφωνικό κέντρο. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να απευθυνθείτε στην Amstrad Hellas, Πολυτεχνείου 12, τηλ.: 5230742.

Amiga CD32 Top Ten

1. Liberation (Mindscape)
2. Gunship 2000 (MicroProse)
3. Heimdall 2 (Core Design)
4. Zool (Gremlin Graphics)
5. Fireforce (Ice)
6. Impossible Mission (MicroProse)
7. Morph (Millennium)
8. Sensible Soccer '92/'93 (Renegade/Mindscape)
9. Ultimate Body Blows (Team 17)
10. Global Effect (Millennium)

TERRA INFORMATICA

15 λόγοι για να αγοράσετε ένα καινούριο μηχάνημα

Είστε ευχαριστημένος με το Mega Drive σας; Σας ικανοποιεί το SNES σας; Μέχρι πού φτάνει η Amiga σας; Μπορούν όλα αυτά τα μηχανήματα να ακολουθήσουν τα σύγχρονα ρεύματα και τη σύγχρονη τεχνολογία; Σίγουρα, όχι. Διαβάστε λοιπόν 15 σοβαρούς λόγους που θα σας κάνουν να αναβαθμίσετε ή να αλλάξετε το μηχάνημά σας με ένα μηχάνημα νέας γενιάς.

1. Ποικιλία

Εχετε τη δυνατότητα να παίξετε οτιδήποτε σας αρέσει. Ηδη κυκλοφορούν κάθε είδους παιχνίδια που καλύπτουν τις κατηγορίες Beat 'em 'up, Shoot 'em 'up, simulation, adventure, puzzle games, strategy games, platforms και άλλες πολλές.

2. FMV

Μερικές από τις νέας γενιάς μηχανές ήδη έχουν, ή πρόκειται να αποκτήσουν, FMV cartridges. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε εύκολα να τρέχετε compact disc movies, που προσφέρουν εκπληκτικό ήχο και τρομερή ποιότητα εικόνας. Πολύ απλά, μπορείτε να δείτε video μέσα από το μηχάνημά σας.

3. Ποιότητα δράσης

Ολα αυτά τα νέα μηχανήματα χρησιμοποιούν τεχνολογία παρόμοια - ή πολλές φορές και καλύτερη - αυτή που συναντάμε σήμερα στα coin-op. Αρα, απ' ό,τι καταλαβαίνουμε, η ποιότητα των παιχνιδιών που θα έχουμε θα είναι σχεδόν ίση ή ακόμα και καλύτερη σε σχέση με τα παιχνίδια που παίζουμε στις λέσχες.

4. Multimedia

Τα πολυμέσα έχουν εισβάλει πραγματικά στη ζωή μας. Παίξτε παιχνίδια, δείτε μια ολόκληρη εγκυκλοπαίδεια μέσα σε ένα CD, ακούστε μουσική και -γιατί όχι- δείτε κάποιο φιλμ. Ολα αυτά -και άλλα πολλά- μπορείτε να τα κάνετε μόνο με μια κονσόλα νέας γενιάς.

5. Απίστευτη δύναμη επεξεργασίας

Για να μπορούν να αποδώσουν όλα τα νέα εκπληκτικά εφέ και το νέο κύμα χαρακτηριστικών των παιχνιδιών, οι νέες κονσόλες χρειάζεται να έχουν επεξεργαστές που να τους δίνουν δύναμη, για να μπορούν να τα βγάλουν πέρα με όλα αυτά. Και αυτό το πετυχαίνουν, και μάλιστα πολύ καλά, χρησιμοποιώντας επεξεργαστές τεχνολογίας 32 και 64 bit.

6. Ηχος ποιότητας CD

Ομιλία, μουσική ποιότητα CD και άλλα πολλά μπορείτε να χαρείτε με τις μηχανές νέας γενιάς. Παιχνίδια όπως το Road Rash του 3DO δεν θα μπορούσαν ποτέ να έχουν αυτά τα αποτελέσματα αν κυκλοφορούσαν σε κάποια μηχανή παλαιάς τεχνολογίας. Ακόμα ένα κλασικό παράδειγμα το Star Trek, το οποίο χρησιμοποιεί φωνές από τις σκηνές της σειράς.



7. Τιμή

Μερικές από τις μηχανές νέας γενιάς, αν τις συγκρίνουμε με τις μηχανές Super Nintendo ή Mega Drive, θα δούμε ότι έχουν τεράστια διαφορά στην τιμή. Αν όμως συγκρίνουμε την τιμή σε σχέση με την απόδοση, τότε θα καταλάβουμε ότι δεν είναι τόσο ακριβές.

8. Δικτύωση

Το 3DO υπόσχεται τοπική επικοινωνία με modem. Η Atari αποκαλύπτει ένα 32-player σειριακό σύστημα link-up για παιχνίδια όπως το Doom. Ενα παρόμοιο σύστημα υπόσχεται και η Sony για το PlayStation.

9. Αξία παιχνιδιών

Επειδή οι παραγωγές συνήθως στοιχίζουν ακριβά, οι προγραμματιστές φροντίζουν να φτιάχνουν ποιοτικά παιχνίδια τα οποία να έχουν διάρκεια και να μπορούν να ανταποκρίνονται στην αξία πώλησης. Ετσι, αγοράζοντας ένα τέτοιο παιχνίδι, είμαστε βέβαιοι ότι τις περισσότερες φορές αξίζει και με το παραπάνω τα χρήματά του.

10. Gameplay

Η τεχνολογική διαφορά που υπάρχει ανάμεσα στις νέας και παλαιάς γενιάς μηχανές δεν μπορούμε να πούμε ότι συμβάλλει στην ποιοτική διαφορά του Gameplay. Θα λέγαμε ότι κυρίως αυτήν τη διαφορά τη δημιουργούν τα ποιοτικά καλύτερα παιχνίδια.

11. Υποστήριξη

Πολλές εταιρίες υποστηρίζουν και βρίσκονται πίσω από τις καινούριες μηχανές. Εταιρίες δίσκων, παραγωγοί ταινιών και μεγάλα ονόματα κατασκευαστών coin-op βρίσκονται πίσω από το μηχάνημα και υπόσχονται παιχνίδια που ξεπερνούν κάθε φαντασία.

12. Επειδή αυτές είναι εδώ

Οι μηχανές αυτές είναι εδώ και υπόσχονται πραγματικά πολλά. Αν λοιπόν θέλετε να παίζετε τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν, τότε δεν έχετε παρά να εμπιστευθείτε το σύγχρονο hardware.

13. Εμπιστοσύνη

Πίσω απ' όλες αυτές τις μηχανές βρίσκονται μεγάλες εταιρίες, αρκετά αξιόπιστες, που μπορούν να υποστηρίζουν με τον καλύτερο τρόπο τα υψηλής τεχνολογίας αυτά μηχανήματα.

14. Ρεαλισμός

Το εξελιγμένο hardware δίνει τη δυνατότητα στους προγραμματιστές να κατασκευάζουν παιχνίδια πολύ ρεαλιστικά.

15. Texture mapping

Τέλος, θα πρέπει να αναφέρουμε και τα άψογα γραφικά αποτελέσματα που επιτυγχάνονται με την τεχνική του Texture mapping polygon.

ATARI

JAGUAR™

64-BIT

INTERACTIVE MULTIMEDIA SYSTEM

Η Πρώτη 64 bit Παιχνιδομηχανή είναι πραγματικότητα!

ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ ΚΑΙ ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΗΝ ΑΜΕΣΩΣ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΜΕΡΟΣ ΣΤΙΣ ΚΛΗΡΩΣΕΙΣ ΚΑΣΕΤΩΝ









ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΕΛΛΑΔΑΣ: Α-ΣΥΣΤΕΜΣ ΑΕ, ΠΕΙΡΑΙΩΣ 62, ΜΟΣΧΑΤΟ ΤΗΛ.: 4832.855

ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΜΕΝΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΩΛΗΣΗΣ JAGUAR

ΔΙΑΝΟΜΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ: ΤΑΝ ΑΕ ☎: 01- 6445315, **ΑΘΗΝΑ:** MINION ☎:5238901-5, MODELONE (Μαρούσι) ☎:8051289, DOMINION (Γλυφάδα) ☎:8946395, DATAGATE (Ερυθραία) ☎:6203929, MICROCHIP Α.Ε. ☎ Ελληνικό: 9951138-9961945, Αιγάλεω: 9960669, Νέα Σμύρνη: 9311313, Πειραιάς: 4280146, TELECLUB ☎ Καλλιθέα: 9574371, Καλαμάτα: 0721-94479, Βόλος: 0421-35449, **ΑΓΡΙΝΙΟ:** TRAMBOLINO ☎:0641-44930, **ΒΕΡΟΙΑ:** ΣΠΥΡΙΔΗΣ ☎: 0331-25580, **ΒΟΛΟΣ:** ΦΟΡΜΗΛ Α.Ε. ☎:0421-23432, **ΓΙΑΝΝΕΝΑ:** ΤΟ ΥΠΟΓΕΙΟ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ ☎:0651-72418, **ΗΡΑΚΛΕΙΟ:** ΑΘΗΝΑΙΚΗ ΑΓΟΡΑ ☎:081-241446, **ΘΕΣ/ΝΙΚΗ:** ΝΙΚΟΣ ☎:031-220156, NEWLOGIC ☎:031-251184, **ΚΑΒΑΛΑ:** Ε. ΧΑΤΖΗΙΩΣΗΦΙΔΟΥ ☎: 051-233606, **ΚΕΡΚΥΡΑ:** Γ. ΔΑΦΝΗΣ ☎: 0661-23971, **ΚΟΜΟΤΗΝΗ:** INFOΘΡΑΚΗ ☎:0531-25906, **ΚΟΡΙΝΘΟΣ:** Κ. ΚΑΡΑΘΑΝΑΣΟΠΟΥΛΟΣ ☎:0741-28842, **ΛΑΡΙΣΑ:** ΚΥΡΑΤΣΑΣ Δ ☎:041-223702, **ΠΑΤΡΑ:** ΜΟΥΣΤΑΚΗΣ Α.Ε. ☎:061-274318, **ΠΡΕΒΕΖΑ:** Ι. ΓΕΡΟΣ ☎:0682-26041, **ΣΕΡΡΕΣ:** JUM-JUM-JUM ☎: 0321-55005, **ΧΑΝΙΑ:** VIDEO COMPUTER ☎:0821-95925, **ΧΙΟΣ:** DISNEYLAND ☎:0271-22671

Το NEO-GEO αναμφίβολα το γνωρίζει η συντριπτική πλειοψηφία των αναγνωστών μας και από τα reviews και τις αναφορές μας σε αυτό, αλλά και λόγω της έντονης παρουσίας του στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Μέχρι σήμερα λοιπόν, η εν λόγω κονσόλα δεχόταν το software σε cartridges, τα οποία -όπως έχουμε ξαναπεί- παρουσιάζουν αρκετά μειονεκτήματα και πολύ λιγότερα πλεονεκτήματα έναντι των ταχύτατα διαδιδόμενων CD-ROM drives. Η SNK, κατασκευάστρια του NEO-GEO, αποφάσισε να ακολουθήσει τα βήματα της SEGA και μας παρουσιάζει τη νέα της πρόταση, η οποία ακούει στο όνομα NEO-GEO CD και δεν είναι τίποτε άλλο παρά ένα σύστημα NEO-GEO με ενσωματωμένο CD-ROM drive.

ΕΞΩΤΕΡΙΚΑ

Το NEO-GEO CD έρχεται σε μαύρο πλαστικό κάλυμμα, όπως και το προηγούμενο μοντέλο, πάνω στο οποίο μπορεί κανείς να διακρίνει λίγες υποδοχές, ένα μόνο κουμπί και τη θύρα του CD-ROM drive. Δυσάρεστη έκπληξη μας προκάλεσε το γεγονός ότι το σύστημα δεν συνοδευόταν από αγγλικό εγχειρίδιο οδηγιών, με αποτέλεσμα την έλλειψη τεχνικών στοιχείων για το σύστημα, κάτι που κατά την προηγούμενη παρουσίαση του NEO-GEO μας είχε οδηγήσει στην εσφαλμένη μετάφραση του 330MB σε 330MBytes αντί MBits...

Λιτό περίβλημα, χωρίς την ψευδαίσθηση της υψηλής τεχνολογίας που εκπέμπεται από άλλα μηχανήματα, όπως για παράδειγμα το Sega Multi Mega, δείχνει πως η SNK πιστεύει στις πραγματικές δυνατότητες του "εσωτερικού κόσμου" του NEO-GEO. Πρέπει όμως να δεχτούμε ότι το θέμα της αισθητικής είναι προσωπική άποψη του καθενός.

NEO-GEO + CD...

Σκέφτεστε τίποτα καλύτερο;

Ενα ένα, τα ήδη υπάρχοντα "συστήματα ψυχαγωγίας" εξοπλίζονται με CD-ROM drives. Το "πολύ" NEO-GEO δεν θα μείνει απέξω.

● του Γ. Κακαλέτρη



Αρχίζοντας από το εμπρός μέρος του συστήματος, διακρίνουμε τις υποδοχές των δύο χειριστηρίων, τα οποία πρέπει να σημειώσουμε ότι δίνονται με την αγορά του NEO-GEO CD, σε αντίθεση με όλες τις άλλες περιπτώσεις που περιέχεται στη συσκευασία μόνο το ένα χειριστήριο. Στην επάνω πλευρά του NEO-GEO υπάρχει ο διακόπτης της τροφοδοσίας και η πόρτα του CD drive, η οποία ανοίγει και κλείνει πιέζοντάς την προς τα κάτω.

Στο πίσω μέρος βρίσκονται οι υποδοχές σύνδεσης με το εξωτερικό τροφοδοτικό και του σήματος εικόνας και ήχου. Συγκεκριμένα, ο ήχος έρχεται στην έξοδο από δύο θύσματα τύπου RCA, ενώ δύο έξοδοι εικόνας είναι η Y/C (S-Video όπως αναφέρεται από τη SNK) και η συνηθισμένη composite. Αν όμως το κρίνετε απαραίτητο, τότε μπορεί να χρησιμοποιηθεί και RGB έξοδος από την AV υποδοχή. Οσο και να ψάξει κανείς, δεν θα βρει κάποια άλλη έξοδο πάνω στο NEO-GEO. Είναι προφανής η απροθυμία της SNK να προσφέρει μελλοντικά επεκτάσεις του συστήματος και ο "περιορισμός" του σε μια πολύ ισχυρή games' machine.

. Οπως καταλάβατε, δεν έχει συμπεριληφθεί cartridge slot, με αποτέλεσμα να μην μπορεί κανείς να χρησιμοποιήσει τίτλους από το παλαιό NEO-GEO στη νέα κονσόλα.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Οπως προαναφέραμε, το σύστημα δεν συνοδεύεται από εγχειρίδιο σε κάποια ευρωπαϊκή γλώσσα, με αποτέλεσμα να έχουμε διάφορες απορίες για το εσωτερικό του μηχανήματος και κυρίως να μην μπορέσουμε να εξακριβώσουμε τις επιδόσεις του CD-ROM drive. Δεν έχουμε όμως κάποιο λόγο να πιστεύουμε ότι δεν πρόκειται για drive διπλής ταχύτητας.

Οσον αφορά στο θέμα της κεντρικής μονάδας, το NEO-GEO CD περιλαμβάνει δύο μικροεπεξεργαστές. Τον 8bit Z80A σε συχνότητα 4MHz και τον 16/32bit 68000 στα 12MHz. Σίγουρα, τα νούμερα αυτά δεν εντυπωσιάζουν, αν σκεφτεί κανείς ότι ο Z80A είναι η CPU της σειράς CPC της Amstrad (αλλά και πολλών άλλων δημοφιλών συστημάτων της εποχής), ενώ ο 68000 έχει εδώ και αρκετά χρόνια απορριφθεί από την Commodore και την Atari για τα νέα τους συστήματα. Ομως εδώ οι δύο επεξεργαστές δουλεύουν παράλληλα, ενώ υποβοηθούνται από πανίσχυρα custom chips που αναλαμβάνουν να χειριστούν τον τομέα των γραφικών με πολύ μεγαλύτερες ταχύτητες από αυτές που θα πετύχαινε μια κλασική CPU των 32bits. Χωρίς να επεκταθούμε περισσότερο στο θέμα αυτό, θα αναφέρουμε ότι τα αποτελέσματα γίνονται άμεσα αντιληπτά στα παιχνίδια του NEO-GEO τα οποία ξεχωρίζουν...

Ο τομέας του ήχου δεν έχει υποστεί αλλαγές πέραν των νέων δυνατοτήτων που προσφέρει η χρήση του CD drive, αφού μπορούν να χρησιμοποιούνται υψηλής πιστότητας κομμάτια απευθείας από το CD. Στερεοφωνικός ήχος, λοιπόν, από 15 κανάλια PCM, αρκετά από τα οποία αφιερώνονται αποκλειστικά στη δημιουργία φωνής.

Ούτε στα γραφικά υπάρχουν διαφοροποιήσεις από το παλαιό NEO-GEO. Και αυτή τη φορά έχουμε πάλι παλέτα 65536 χρωμάτων, από τα οποία μπορεί να απεικονιστούν μέχρι 4096 ταυτόχρονα στην οθόνη.

Η ανάλυση δεν είναι ιδιαίτερα υψηλή, όμως ο μεγάλος αριθμός χρωμάτων καλύπτει το πρόβλημα αυτό. Εξάλλου, και στα συστήματα που διαθέτουν modes απεικόνισης υψηλής ανάλυσης, σπάνια οι προγραμματιστές καταφεύγουν σε αυτά. Το σύστημα των γραφικών ολοκληρώνεται από γεννήτρια 380 (!!!) sprites.

Αλλαγές όμως υπάρχουν στον τομέα της μνήμης. Εχουν μεν παραμείνει τα 512KBits της μνήμης γραφικών (VRAM), όμως τώρα η μνήμη των δύο επεξεργαστών έχει αυξηθεί από τα 66KB στα 7MB! Ο λόγος είναι πολύ απλός: Οι CPUs χρειάζονται κάποιο χώρο στον οποίο θα μεταφερθούν τα δεδομένα (program, γραφικά, ήχοι) από το CD.

Η προσθήκη 7MB ίσως ακούγεται υπερβολική, αφού ακόμα και τα πιο καλά παιχνίδια σε υπολογιστές είναι ικανοποιημένα με 4MB RAM, είναι όμως απόλυτα δικαιολογημένη, αφού το NEO-GEO CD θέλει να σταθεί στο ύψος του προκατόχου του ως "επαγγελματικό" σύστημα ψυχαγωγίας, ξεπερνώντας τον περιορισμό που θέτει το CD στον τομέα της ταχύτητας. Εκτός όμως της μεγάλης RAM, έχουν προστεθεί και 64KBits στατικής RAM, η οποία αποτελεί το χώρο για αποθήκευση παιχνιδιών, κάτι που δεν ήταν δυνατόν στο παλαιό NEO-GEO, εκτός αν αγόραζε κανείς κάρτα μνήμης αποθήκευσης παιχνιδιών.

Τελειώνοντας με την περιγραφή του hardware, ερχόμαστε στη ROM του συστήματος, η οποία έχει τροποποιηθεί αρκετά ώστε να συμπεριλάβει και το πρόγραμμα χειρισμού του CD-ROM drive. Ετσι, το NEO-GEO ανοίγοντας, και μετά την εμφάνιση του λογότυπου, έρχεται στην οθόνη χειρισμού CD's ήχου (τα κλασικά CDDA's) απ' όπου μπορεί κανείς να προγραμματίσει τη μονάδα ή να κάνει όλες τις εργασίες που θα εκτελούσε από το control panel ενός κλασικού CD.







ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Οπως έχουμε επαναλάβει και στο παρελθόν, αλλά και όπως αποδεικνύεται από το συγκεκριμένο σύστημα, τα τεχνικά χαρακτηριστικά μιας κονσόλας δεν αποτελούν κανόνα για τις επιδόσεις, τουλάχιστον όχι κατά την έννοια που έχουμε συνηθίσει στους υπολογιστές όπου, για παράδειγμα, ο τύπος CPU και η συχνότητα αποκαλύπτουν σε μεγάλο βαθμό τις δυνατότητες ενός συστήματος. Το NEO-GEO CD της παρουσίασης το πήραμε μαζί με τέσσερις τίτλους έτσι ώστε να μας δοθεί η ευκαιρία να το αξιολογήσουμε καλύτερα κατά τη διάρκεια της παραμονής του στα γραφεία μας. Αν μη τι άλλο, το μηχάνημα δικαιώνει τις προσδοκίες του κατόχου του, ο οποίος καλείται να δαπανήσει ουκ ολίγα για την απόκτηση της κεντρικής μονάδας αλλά και κάποιου τίτλου.

Πλήθος χρωμάτων, συνεχής ηχητική κάλυψη με ομιλία, εφέ και μουσική, ταχύτατη δράση στην οθόνη, αλλά και δύο υπέροχα joypads... Στο σημείο αυτό πρέπει να σταθούμε για λίγο, αφού τα χειριστήρια που συνοδεύουν το NEO-GEO CD είναι τα καλύτερα που έχουμε χρησιμοποιήσει μέχρι σήμερα, τουλάχιστον συγκρινόμενα με όσα δεν περιλαμβάνουν μοχλό. Ο συνηθισμένος "σταυρός" έχει λίγο διαφορετικό σχήμα και μεταδίδει την κίνησή του σε μικροδιακόπτες, κάνοντας το σύστημα ιδιαίτερα ευαίσθητο, ακριβές αλλά και ανθεκτικό.

Πάνω στο joypad βρίσκονται 4 fire buttons και δύο βοηθητικά πλήκτρα (Select και Start). Τα sprites είναι τεράστιου μεγέθους σε πολλές περιπτώσεις (λ.χ. Art of Fighting 2) και το scrolling ιδιαίτερα ομαλό και γρήγορο, ενώ τα backgrounds δεν παραμένουν στατικά σε καμιά περίπτωση.

Η υψηλή ποιότητα των τίτλων του, οι οποίοι χωρίς υπερβολή χαρακτηρίζονται κορυφαίοι, δικαιολογούν εν μέρει το αρκετά υψηλό κόστος απόκτησής τους και τοποθετούν το NEO-GEO CD σε πολύ καλή θέση στο πλαίσιο του ανταγωνισμού.

ART OF FIGHTING 2

Το Art of Fighting είναι ένας από τους τίτλους που έχουν κάνει αίσθηση στο NEO-GEO και βρίσκεται μία κλάση πάνω από το επίπεδο των computer games της κατηγορίας, όσο και αν το Mortal Kombat μείωσε σε σημαντικό βαθμό το χάσμα αυτό. Πρόκειται για ένα κλασικό fight game, όπου οι δύο αντίπαλοι συναντώνται σε μονομαχία επί σκηνής. Ο παίκτης μπορεί να διαλέξει έναν ήρωα ανάμεσα στους δώδεκα που προσφέρει το Art of Fighting 2 (έναντι 8 της πρώτης έκδοσης) και θα πρέπει να νικήσει έναν-έναν όλους τους υπόλοιπους σε αγώνες των τριών γύρων (στις δύο νίκες, δηλαδή).

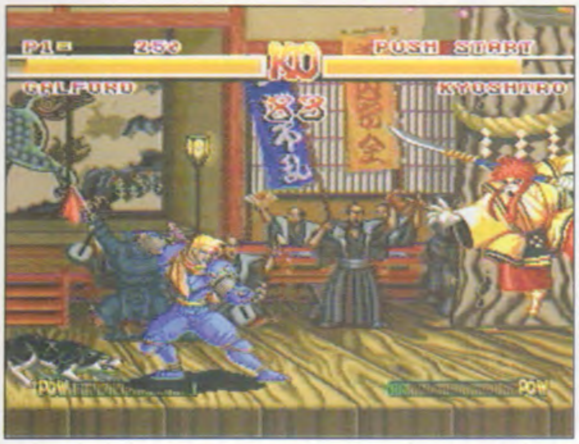
Οπως συνηθίζεται, κάθε ήρωας έχει τις δικές του ιδιότητες (δεν λείπουν και οι υπερφυσικές), οι οποίες εδώ εμπλουτίζονται καθώς προχωρεί ανάμεσα στους αντιπάλους και καθώς αυτοί γίνονται πιο δύσκολοι. Εκτός από τη συνηθισμένη παράμετρο της ενέργειας, η οποία με το τέλος της σημαίνει και την ήττα του παίκτη, υπάρχει και αυτή της ψυχικής δύναμης, η οποία δίνει τη δυνατότητα για επιπλέον κινήσεις και χτυπήματα. Η ρύθμιση του επιπέδου δυσκολίας κάνει τα πράγματα κάπως πιο εύκολα για τον παίκτη, ενώ ανάμεσα στα κύρια levels υπάρχουν bonuses που βελτιώνουν τις επιδόσεις των ηρώων.



Ο ήχος είναι υψηλού επιπέδου, με πολλά εφέ, ομιλία και μουσική, όμως το σημείο που το Art of Fighting 2 ξεχωρίζει είναι ο τομέας των γραφικών. Τα sprites είναι τεράστια, τα μεγαλύτερα που έχουμε συναντήσει σε παιχνίδι της κατηγορίας, και κινούνται με εκπληκτική ταχύτητα... Δεν θα είναι ψέμα αν πούμε ότι κινούνται υπερβολικά γρήγορα!

Η οθόνη δεν μένει στατική, αλλά κινείται γρήγορα και ομαλά αριστερά-δεξιά, ενώ zoom-in και zoom-out γίνεται αυτόματα όταν οι δύο αντίπαλοι βρίσκονται κοντά ή απομακρύνονται αντίστοιχα.

Φυσικά, υπάρχει η δυνατότητα διπλού, ενώ η save RAM μπορεί να φιλοξενήσει τη θέση όπου έχετε μείνει κάποια στιγμή ώστε να συνεχίσετε αργότερα.



SAMURAI SPIRIT

Ενα ακόμα fight game, ένας τομέας που φαίνεται να ανθεί αυτή την εποχή και στον οποίο το NEO-GEO διαπρέπει. Εδώ, οι ήρωες είναι σαμουράι και ως γνωστό μπορούν να έχουν και κάποιο όπλο το οποίο χρησιμοποιούν στη μάχη.

Το παιχνίδι σε γενικές γραμμές κινείται στο πλαίσιο του Art of Fighting, με κάποιες μικροδιαφορές... Για παράδειγμα, το background αποτελεί ενεργό μέρος της μάχης και μπορεί κανείς να το χρησιμοποιήσει εναντίον του αντιπάλου του, ενώ στη μάχη μπορεί να χάσει το όπλο του ή αντίστροφα να αφαιρέσει αυτό του αντιπάλου ώστε να διευκολυνθεί η... κατάσταση. Οι αντίπαλοι είναι 12 και οι αναμετρήσεις είναι των 2 νικητήριων γύρων σε αγώνες των τριών.

Και εδώ τα sprites είναι πάρα πολύ μεγάλα, ίσως όχι τόσο όσο στο Art of Fighting, αλλά σίγουρα πολύ μεγαλύτερα από τα συνηθισμένα πρότυπα, ενώ η κίνησή τους είναι πιο ομαλή. Πιο καλοσχεδιασμένα, τα background graphics κάνουν το Samurai Spirit μια εναλλακτική πρόταση για όσους δεν μπορούν να ακολουθήσουν την καταιγιστική δράση του Art of fighting.

FATAL FURY SPECIAL

Και ο τρίτος τίτλος που μας δόθηκε μαζί με το NEO-GEO CD ανήκει στην κατηγορία των fight games, μπορεί όμως να χαρακτηριστεί ο καλύτερος από τους τρεις.

Δεν μπορεί να ισχυριστεί κανείς ότι το Fatal Fury Special είναι κάτι το εντελώς διαφορετικό, έχει όμως κάποια στοιχεία που το κάνουν να φαντάζει καλύτερο.

Οι αντίπαλοι είναι αρκετά περισσότεροι, ακόμα πιο καλοσχεδιασμένοι από τις άλλες δύο περιπτώσεις και συμπεριφέρονται με πολύ διαφορετικό τρόπο μεταξύ τους. Μερικοί είναι τεράστιοι, και καταλαμβάνοντας σημαντικότατο μέρος της όλης οθόνης, είναι αρκετά δύσκολο να πέσουν στο έδαφος. Ο ήχος περιλαμβάνει ό,τι και όλοι οι τίτλοι του NEO-GEO CD: άφθονη ομιλία, πολλά εφέ και background μουσική. Στον τομέα των γραφικών, το Fata Fury Special τα καταφέρνει επίσης θαυμάσια, καθώς τα μεγάλα sprites κινούνται άνετα από την κονσόλα, εκτελώντας πλήθος κινήσεων. Εντυπωσιάζει το background, το οποίο στην πρώτη σκηνή κινείται με εντυπωσιακή ταχύτητα πίσω από τους μαχητές οι οποίοι παλεύουν πάνω σε ένα τρένο... Ικανοποιητική η δυσκολία (όπως και σε όλα τα άλλα, υπάρχουν επιλεγόμενα επίπεδα), ενώ μπορεί κανείς να παρακάμψει τη δυσκολία ανάγνωσης των γιαπωνέζικων του manual και να βγάλει κάποια άκρη με τις κινήσεις μέσω της ενσωματωμένης επίδειξης (γίνεται και στα άλλα δύο παιχνίδια).

SUPER SIDE KICKS 2

Ομως, από τους τέσσερις τίτλους, αυτός που έκλεψε την παράσταση ήταν το Super Side Kicks 2, ένα soccer game σαν αυτά που έχουμε συνηθίσει να βλέπουμε στις αίθουσες ψυχαγωγίας. Η απεικόνιση γίνεται από πλάγια θέση και υπό προοπτική, όμως με ένα πολύ πειστικό εφέ δίνεται η εντύπωση ότι πραγματικά η κάμερα κινείται κατά μήκος του γηπέδου, ενώ ανάλογα με τη θέση της μπάλας, το σημείο εστίασης κινείται κατά πλάτος του αγωνιστικού χώρου. Ετσι, έχουμε ουσιαστικά κίνηση σε τέσσερις κατευθύνσεις. Το παιχνίδι εκμεταλλεύεται όλα τα πλήκτρα του joypad, ώστε να γίνουν τα διάφορα σουτ και οι πάσες, τα τάκλιν και οι κεφαλιές, τα οποία συνοδεύονται από τις φυσικές κινήσεις των παικτών μέσα στον αγωνιστικό χώρο. Τα sprites των ποδοσφαιριστών είναι ιδιαίτερα μεγάλα και λεπτομερή, ενώ πολύ καλός είναι και ο αγωνιστικός χώρος, ο οποίος δεν είναι πάντα ίδιος, όπως εξάλλου έχουμε συνηθίσει και από τα computer games.



Δεν λείπουν φάουλ, κάρτες, πέναλτι και τηρούνται οι νέοι κανονισμοί για τις πάσες στον τερματοφύλακα. Ο ήχος είναι ο καλύτερος που έχουμε ακούσει σε soccer game και, εκτός από σφυρίγματα, ομιλία και χτυπήματα εντός αγωνιστικού χώρου, περιλαμβάνει και μια ολοζώντανη κερκίδα.

Στον τομέα των γραφικών, επίσης, διεκδικεί τα πρωτεία, ενώ πολύ καλά στέκεται και στο θέμα της κίνησης. Οι παίκτες πηδούν πάνω από τάκλιν, χτυπούν τους αντιπάλους τους, πέφτουν με διάφορους τρόπους κ.λπ.

Σε διάφορα σημεία, η απεικόνιση γίνεται προοπτική πρώτου προσώπου για τον παίκτη-κάτοχο της μπάλας, ο οποίος πρέπει να σημαδέψει εκεί που θέλει να σουτάρει.

Ο τομέας του gameplay είναι το μόνο αδύναμο σημείο του παιχνιδιού, αφού βρίσκεται αρκετά μακριά από τη δράση των Kick Off, Sensible Soccer κ.λπ., από την άλλη πλευρά όμως θα ενθουσιάσει όλους εκείνους οι οποίοι έχουν εθιστεί στα soccer games που κυκλοφορούν στις αίθουσες ψυχαγωγίας.

Το NEO-GEO CD μπορείτε να το βρείτε στα καταστήματα TeleClub.

Μεγάλος Διαγωνισμός

PIXEL & TELECLUB



32 ΟΝΕΙΡΕΜΕΝΑ ΔΩΡΑ ΑΞΙΑΣ 870.000 δρχ.

ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ ΝΑ ΤΑ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ!!

Μη σας κοπεί η **ανάσα**, μη σας τσακίσει η **αγωνία** μέχρι να βγουν τα αποτελέσματα. **Be cool**, με λίγη τύχη και δύο κουπόνια κάποιο από τα 32 υπέροχα δώρα του **TELECLUB** θα γίνει δικό σας. Συγκεντρώστε 2 κουπόνια και λάβετε μέρος στη μεγάλη κλήρωση. Ο διαγωνισμός θα έχει διάρκεια δύο μήνες (τεύχη Νοεμβρίου και Δεκεμβρίου 1994).

ΤΑ ΔΩΡΑ ΜΕ ΤΗ ΣΕΙΡΑ ΠΟΥ ΘΑ ΚΛΗΡΩΘΟΥΝ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΕΞΗΣ:

1ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ NEO GEO
2ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ CD32
3ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ CARTRIDGE NEO GEO
4ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ CARTRIDGE NEO GEO
5ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ MEGA DRIVE + SONIC
6ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ ΡΑΔΙΟΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ SUPER TECH
7ο-9ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ MASTER SYSTEM + ALEX KID
10ο-12ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ CARTRIDGE MASTER SYSTEM
13ο-17ο ΔΩΡΟ: ΜΙΑ ΔΙΣΚΕΤΑ CD32
18ο-22ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ CARTRIDGE MEGA DRIVE
23ο-32ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ ORIGINAL GAME

ΟΛΑ ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ TELECLUB
ΑΘΗΝΑ: Θησέως 60, Καλλιθέα, Τηλ.: 9574371-2, Fax: 9588503,
ΒΟΛΟΣ: Καρτάλη 100 & Αλεξάνδρας, Τηλ.: (0241) 35449
ΚΑΛΑΜΑΤΑ: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΚΑΙΣΑΡΗ 4, Τηλ.: (0721) 94479

ΠΩΣ ΘΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ

Κόψτε και κρατήστε το κουπόνι της σελίδας με την ένδειξη Α όπως και το κουπόνι που θα υπάρχει στο επόμενο τεύχος με την ένδειξη Β. Αφού συγκεντρώσετε τα κουπόνια Α και Β (τεύχη Νοεμβρίου & Δεκεμβρίου 1994 αντίστοιχα), συμπληρώστε τα με τα στοιχεία σας και ταχυδρομήστε τα στη διεύθυνση: PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: "Μεγάλος Διαγωνισμός", μέχρι τις 12.1.95 (σφραγίδα ταχυδρομείου). Εγκυρα θεωρούνται τα κουπόνια στα οποία αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία του αποστολέα/συμμετέχοντος (φωτοτυπίες δεν γίνονται δεκτές). Ολοι οι φάκελοι που συγκεντρώνουν 2 κουπόνια δύο διαφορετικών μηνών θα συμμετάσχουν σε κλήρωση που θα αναδείξει 32 τυχερούς και η οποία θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού στις 17 Ιανουαρίου 1995. Τα ονόματα των τυχερών θα ανακοινωθούν στο τεύχος Φεβρουαρίου του PIXEL. Στην κλήρωση δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής τα στελέχη της Compupress A.E. και του TeleClub καθώς και οι συγγενείς τους μέχρι και β' βαθμού. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των παραπάνω ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
PIXEL & TELECLUB
ΤΕΥΧΟΣ ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ

B

ΕΠΩΝΥΜΟ .... ΟΝΟΜΑ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ ....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ ....
ΗΛΙΚΙΑ ....
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....

ΕΠΙΤΑΧΥΝΘΕΙΤΕ...

Viper TURBO MK2 στα 28 ή 40MHz, GVP 1230-2/40MHz, Hawk 32bit RAM Board, τέσσερις τρόποι να επιταχύνετε την 1200άρα σας.

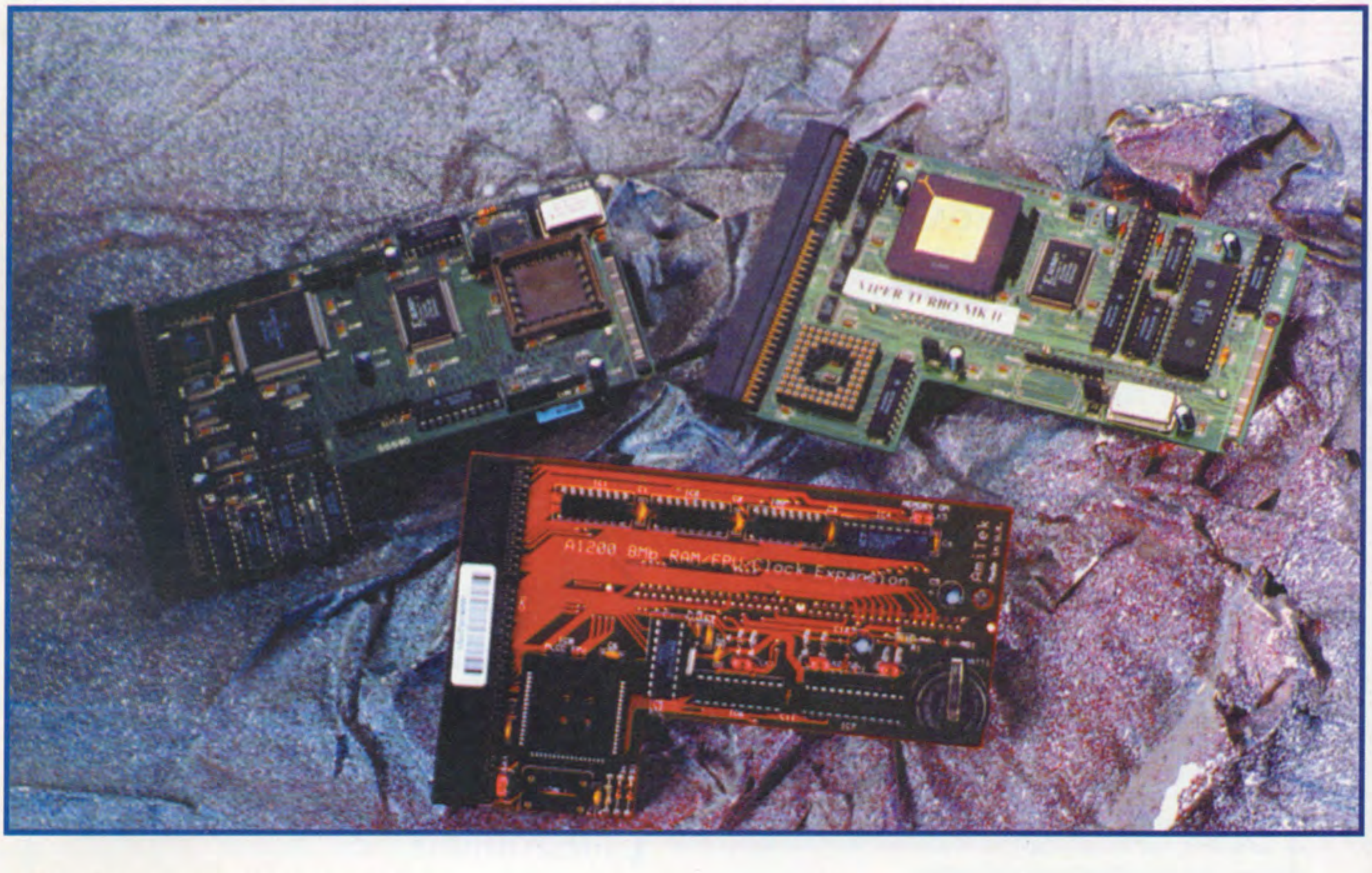
● του Γ. Κακαλέτρη

Το γεγονός ότι η A1200 είναι 2 φορές πιο γρήγορη από την A500 όσον αφορά στην "ωμή" υπολογιστική ισχύ δεν αποτελεί λύση για τον power user που θέλει από την Amiga του κάτι παραπάνω από το να παίζει κάποια shoot'em ups ή arcade. Ομως ακόμα και σε αυτή την περίπτωση, δηλαδή του τυπικού gamer, κάποια βελτίωση των επιδόσεων θα ήταν καλοδεχούμενη. Simulators και παιχνίδια στρατηγικής στη μεγάλη τους πλειοψηφία εκμεταλλεύονται όλες τις υπολογιστικές δυνάμεις που μπορεί να προσφέρει η Amiga ενώ υπάρχουν και κάποια λιγοστά παιχνίδια δράσης που θα κέρδιζαν από κάποια επιτάχυνση του συστήματος (π.χ. Kick Off 2).

Προγράμματα όπως Imagine, Deluxe Paint, Scala, Final Writer κ.λπ. αλλά και παιχνίδια όπως το UFO που παρουσιάζουμε ως special review αυτό το μήνα, γίνονται πραγματικά αγνώριστα καθώς το σύστημα γίνεται πιο γρήγορο. Αυτό το μήνα σας παρουσιάζουμε αναλυτικά τέσσερις εναλλακτικές λύσεις ώστε να βελτιωθούν οι επιδόσεις της Amiga σας...

Hawk 1208 32bit RAM Board

Ο πιο απλός τρόπος για να επιταχυνθεί η CPU και γενικά ολόκληρη η A1200 είναι η προσθήκη 32bit RAM. Η μνήμη αυτή είναι γνωστή και σαν FAST RAM, αν και με την ίδιο όρο περιγράφεται και η μνήμη που προστίθεται από την PCMCIA slot. Σε γενικές γραμμές η όλη απόδοση της 1200άρας διπλασιάζεται και ο λόγος είναι πολύ



απλός: Στη βασική μνήμη της A1200, η οποία καλείται και CHIP RAM, έχουν πρόσβαση όλα τα custom chips (εξ ου και ο τίτλος της). Αυτό σημαίνει με απλά λόγια ότι τη χρησιμοποιούν, με αποτέλεσμα κάποιες φορές ο 68020 (η CPU της A1200) να περιμένει μέχρι να ελευθερωθεί το bus του συστήματος για να διεκπεραιώσει κάποια λειτουργία του. Αυτή η καθυστέρηση σε γενικές γραμμές ρίχνει την απόδοση της CPU στο 50%, κάτι το οποίο είναι αναμφίβολα μεγάλο χτύπημα, όμως δεν είναι ό,τι χειρότερο μπορεί να συμβεί! Αν έχει επιλεχθεί κάποια υψηλή ανάλυση με πολλά χρώματα (πάνω από 16) και μεγάλη συχνότητα ανανέωσης της οθόνης, το κύκλωμα της γραφικών έχει μεγαλύτερες απαιτήσεις σε πρόσβαση στη μνήμη, ενώ ο ήχος και όλες οι μονάδες που χρησιμοποιούν DMA channels δε μένουν αμέτοχες στην επιβράδυνση της CPU.

Η FAST RAM δε μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τα custom chips με αποτέλεσμα η CPU να μην καθυστερείται (στη γενική περίπτωση) από εξωτερικούς παράγοντες και να τρέχει... full speed.

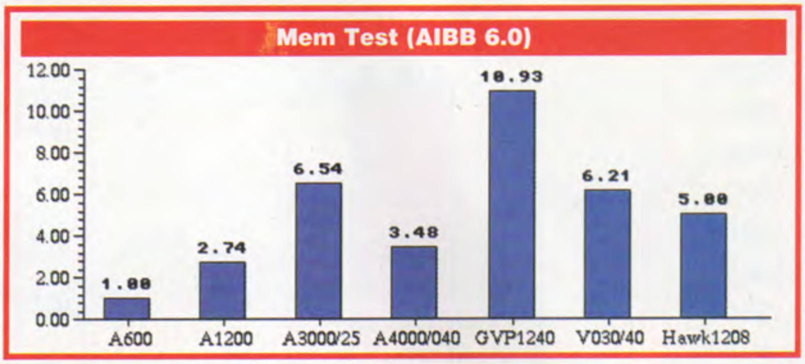
Η Hawk 1208 είναι μια κάρτα η οποία τοποθετείται στο γνωστό πορτάκι κάτω από την Amiga χωρίς να υπάρχει ανάγκη να ανοιχτεί το περίβλημα και δίνει στην 1200 σας από 1 έως και 8MB fast RAM, το μέγιστο δηλαδή ποσό μνήμης που μπορεί να "δει" ο 60EC020. Συγκεκριμένα, πάνω στην κάρτα υπάρχει μια υποδοχή και ένα SIMM του 1, 2, 4 ή 8 MBytes. Θεωρητικά, το SIMM που χρειάζεται είναι ένα τυπικό 72πινο από αυτά που χρησιμοποιούνται σε PCs με αποτέλεσμα το πολύ χαμηλό κόστος. Ομως μια μικρή έρευνα έδειξε ότι τελικά δε συνεργάζονται όλα τα SIMMs και καλό θα ήταν ή να την αποκτήσετε μαζί με το chip μνήμης ή να δοκιμάσετε το chip προτού το αγοράσετε. Η απαιτούμενη ταχύτητα του SIMM είναι τα 80ns.

Ομως η Hawk δεν προσφέρει μόνο τη θέση για 32bit RAM. Επιπλέον στην πλακέτα βρίσκεται ένα ρολόι πραγματικού χρόνου με μπαταρία η οποία μπορεί εύκολα να αλλαχθεί όταν τελειώσει ο χρόνος ζωής της. Ετσι μπορεί εύκολα κανείς να διατηρεί ημερολόγια, reminders κ.λπ.

Τέλος μια κενή υποδοχή μπορεί να δεχτεί μαθηματικό συνεπεξεργαστή (FPU). Εδώ η επιλογή είναι 68881 ή 68882, ο οποίος μπορεί να βρίσκεται στην εσωτερική συχνότητα της Amiga (περίπου 14MHz) ή να δεχτεί εξωτερικό κρύσταλλο μέχρι 50MHz, με την αντίστοιχη έκδοση βέβαια του συνεπεξεργαστή. Από μια τέτοια προσθήκη θα κέρδιζαν μόνο ορισμένα προγράμματα, όπως αυτά της επεξεργασίας εικόνας, τα CADs, τα προγράμματα τρισδιάστατης σχεδίασης και γενικά όλα όσα προσφέρονται και με ειδική έκδοση για FPU.

Πάνω στην κάρτα βρίσκονται ορισμένα jumpers τα οποία ενεργοποιούν τις λειτουργίες της HAWK, ενώ κάποια από αυτά δηλώνουν στον ελεγκτή μνήμης το μέγεθος του SIMM που έχει προστεθεί, αφού δεν αναγνωρίζεται αυτόματα.

Εκτός από τις καλύτερες επιδόσεις και το ρολό, η Hawk θα αυξήσει τη συμβατότητα της A1200 με το υπάρχον software της A500 αλλά και τις απαιτητικές



εφαρμογές: διάφοροι τίτλοι ζητούν επίμονα fast RAM ακόμα και αν οι απαιτήσεις τους μπορούν να καλυφθούν από τα υπάρχοντα 2MB της chip. Βέβαια υπάρχουν και τίτλοι οι οποίοι θα διαφωνήσουν με την ύπαρξη fast RAM, αλλά το τράβηγμα ενός jumper από τη θέση του την απενεργοποιεί και λύνει το πρόβλημα.

Η Hawk, όπως και γενικά όλες οι απλές 32bit επεκτάσεις μνήμης για A1200, αποτελεί την πιο οικονομική λύση επιτάχυνσης-επέκτασης, η οποία αποδεικνύεται υπεραρκετή για το μεγάλο πλήθος των χρηστών. Ατού της η δυνατότητα αναβάθμισης μέχρι τα 8MB, αν και το αρχικό chip βγαίνει σε αχρηστία.

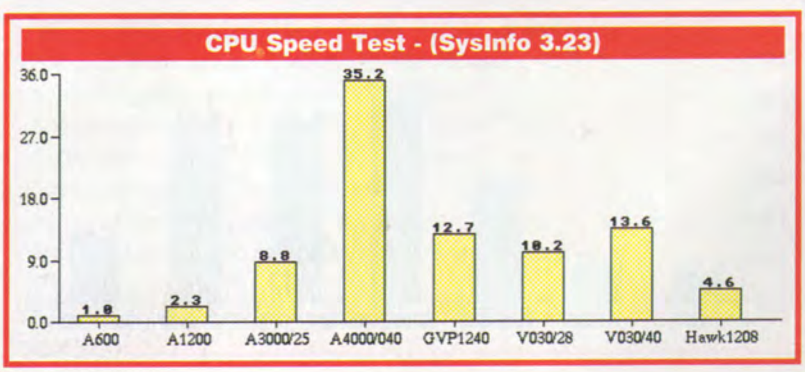
Viper Turbo 030/28 MK2

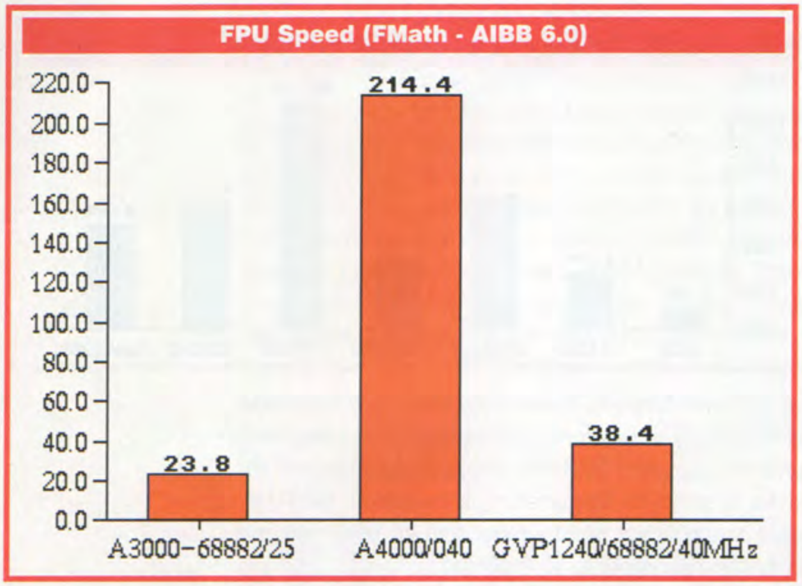
Θορυβημένη από τα πολλά bugs της αρχικής έκδοσης του Viper 030/28, τον οποίο είχαμε παρουσιάσει σε προηγούμενο τεύχος, η Power Computing αποφάσισε να διορθώσει τον ιδιαίτερα χαμηλού κόστους accelerator της και το αποτέλεσμα είναι ένα εντελώς νέο εκσυγχρονισμένο προϊόν με μεγαλύτερες δυνατότητες.

Ας δούμε πρώτα τι έχει μείνει ίδιο. Καταρχήν η μονάδα τοποθετείται στο trapdoor της A1200, αν και δεν είναι ό,τι πιο εύκολο να χωρέσει αφού έχει σχεδιαστεί να εκμεταλλεύεται σχεδόν κάθε χιλιοστό διαθέσιμου χώρου.

Ο κεντρικός επεξεργαστής είναι ο 68030 σε συχνότητα 28 MHz. Ετσι ο χρήστης έχει στη διάθεσή του έναν πλήρη 68030 με την ενσωματωμένη MMU και θα μπορέσει να τρέξει UNIX/Linux/NetBSD στην Amiga του, ενώ θα εκμεταλλευτεί και τις δυνατότητες που προσφέρει η υπερβατική μνήμη μέσω προγραμμάτων όπως GigaMem ή VMem.

Εχει παραμείνει και η θέση για τον 68881/2 σε συχνό-





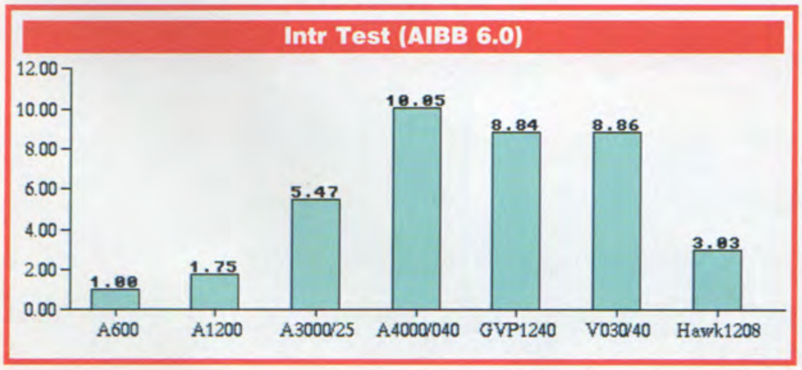
τητα από 14 έως και 50MHz, αν βέβαια το αντέχει το βαλάντιο του κατόχου του. Προαναφέραμε το τι θα πρόσφερε μια τέτοια προσθήκη.

Η μνήμη έρχεται σε ένα SIMM των 72pins (τα συνηθισμένα του εμπορίου) και τοποθετείται στη μοναδική υποδοχή που υπάρχει στο πάνω μέρος της κάρτας.

Το ρολόι πραγματικού χρόνου υπάρχει ακόμα, ενώ κατά βούληση μπορεί κανείς να το απενεργοποιήσει από την πλακέτα μέσω jumper.

Τέλος, έχει παραμείνει η υποδοχή επεκτάσεων η οποία προς το παρόν χρησιμοποιείται για τον προαιρετικό SCSI-2 controller μέσω του οποίου αποκτά κανείς πρόσβαση σε πολύ γρήγορους δίσκους, CR-ROMs και αρκετές ακόμα μονάδες που θα ήταν αδύνατον διαφορετικά να συνδεθούν στην Amiga.

Πολλές όμως είναι οι αλλαγές που έχουν συμβεί και η πρώτη από όλες είναι σχεδίαση της πλακέτας η οποία είναι πολύ πιο "καθαρή" από την προηγούμενη. Δεύτερη άμεση παρατήρηση είναι η έλλειψη του μεγάλου πλήθους jumpers. Αιτία αποτελεί το γεγονός ότι τώρα το module μνήμης αναγνωρίζεται αυτόματα από τον ελεγκτή της και δεν απαιτείται ο ορισμός του από το χρήστη. Τροποποιημένη αρκετά είναι και η future expansion slot η οποία έχει αλλάξει θέση και μορφή καθιστώντας ακατάλληλο τον παλιότερο ελεγκτή.



Σημαντικότατη αλλαγή είναι αυτή του ποσού της μέγιστης μνήμης που μπορεί να "δει" ο viper, η οποία φτάνει τα 128MB μέσω ενός SIMM. Συγκεκριμένα τώρα μπορεί να έχει κανείς ένα από τα παρακάτω ποσά συνολικής Fast RAM: 1, 2 ,4, 8, 16, 32, 64 ή 128MB.

Οπως και στην προηγούμενη έκδοση θα πρέπει κανείς να βγάλει το παλιό chip για να αυξήσει τη μνήμη.

Στον τομέα των επιδόσεων ο Viper 030/28 τα καταφέρνει πολύ καλά αναλογιζόμενου του κόστους του. Συγκεκριμένα το SysInfo δίνει δείκτη επίδοσης CPU 4.4 ως προς την απλή A1200 χωρίς Fast RAM, σχεδόν 2 φορές υψηλότερα από τις επιδόσεις των 32bit RAM expansions. Η πολύ μικρή διαφορά στην τιμή έναντι μιας απλής κάρτας τον κάνει πάρα πολύ δελεαστική λύση για όσους σκέφτονται την επέκταση της 1200άρας τους.

Ενα μικρό πρόβλημα μας εμπόδισε στην παροχή ακριβών αποτελεσμάτων για τις επιδόσεις του όπως γίνεται για όλα τα άλλα συστήματα της παρουσίασης, όμως σε γενικές γραμμές βρίσκεται ελάχιστα (αμελητέα) χαμηλότερα από τον Viper 030/40 σε ό,τι αφορά τις μετρήσεις που εξετάζουν το σύστημα γραφικών και δίσκου, ενώ βρίσκεται στο 70% των υπολογιστικών ικανοτήτων του.

Αμεσα αποτελέσματα στον τομέα της συμβατότητας φέρνει η τροποποίηση της πλακέτας του Viper, αφού τώρα δεν συνεργάζονται προγράμματα που λογικά δικαιολογείται να παρουσιάζουν προβλήματα. Συγκεκριμένα από ό,τι βρισκόταν στους δίσκους μου, παρουσιάστηκε πρόβλημα μόνο σε κάποια παιχνίδια.

Πολύ καλή πρόταση για όποιον σκέφτεται την προσθήκη απλής Fast RAM στην A1200 του...

Viper Turbo 030/40 MK2

Αν και πρόκειται για το ίδιο "ονομαστικά" μοντέλο με αλλαγή μόνο στη συχνότητα, ο Viper Turbo 030/40MHz που είχαμε στα χέρια μας είχε κάποιες διαφορές από το "μικρό" αδερφό του των 28 μεγακύκλων.

Η σχεδίαση της πλακέτας είναι λίγο διαφορετική, δηλαδή δεν πρόκειται για απλή αντικατάσταση CPU και κρυστάλλων. Ο 68030 δεν είναι πλήρης αλλά σε οικονομική έκδοση (68EC030), άρα λείπει η μονάδα διαχείρισης μνήμης (MMU) χαμηλώνοντας έτσι το κόστος. Το chip δε βρίσκεται πάνω σε βάση, /όπως γίνεται στον 28άρη, αλλά κολλημένο πάνω στην πλακέτα, ενώ διαφορετική είναι και η υποδοχή για την FPU, η οποία και εδώ μπορεί να φτάνει μέχρι τα 50MHz σε συχνότητα λειτουργίας. Η υποδοχή για τη μνήμη είναι ακριβώς στο ίδιο σημείο, όπως και αυτή των μελλοντικών επεκτάσεων. Λιγοστά jumpers και εδώ, ενώ δε λείπει και το ρολόι πραγματικού χρόνου.

Οι "κανόνες" των SIMMs (1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128MB) εξακολουθούν να ισχύουν και για τον 40άρη, ενώ πανομοιότυπη είναι η συμπεριφορά τους όσον

αφορά στον τομέα της συμβατότητας, τουλάχιστον σε ό,τι είχαμε τη δυνατότητα να δοκιμάσουμε.

Οπως περιμένει κανείς, διαφορές υπάρχουν στις επιδόσεις, όπου οι μετρήσεις αναφέρονται στην υπολογιστική ισχύ της CPU. Είναι δε γεγονός ότι ο Viper Turbo 030/40 δίνει τις υψηλότερες επιδόσεις στον αυστηρό τομέα "CPU speed", ανάμεσα στις τέσσερις κάρτες της δοκιμής. Το γεγονός αυτό επιβεβαιώνουν και τα δύο δημοφιλέστατα προγράμματα μετρήσεων SysInfo και AIBB, όπως μπορεί κανείς να επιβεβαιώσει από τα διαγράμματα.

Στην πράξη... ο Viper 030/40 εντυπωσίασε παίζοντας από το δίσκο FLI animation (το τυπικό format animations για PC) 1.5 φορές πιο γρήγορα από το ρυθμό που τα καταφέρνει ένα PC386DX/40 μέσω Windows! Για όσους δεν έχουν υπόψη τους τη διαδικασία, σημειώνω ότι στην Amiga παρεμβάλλεται μια επίπονη μετατροπή κάθε καρέ από chunky pixel σε planar mode!

Σχετικά χαμηλές όμως είναι οι επιδόσεις "μνήμης" όπου βλέπουμε ότι οι Viper χάνουν με μεγάλη διαφορά από τον τέταρτο. Ομως πρέπει εδώ να γίνει μια σημείωση. Το chip που χρησιμοποιήθηκε για τους δύο Viper ήταν των 70ns ενώ αυτό που φορούσε ο GVP1240 ήταν των 60ns, γεγονός που δεν επιτρέπει ακριβή αξιολόγηση των δυνατοτήτων. Η διαφορά όμως είναι τόσο μεγάλη που δεν αναμένεται να καλύπτεται από την ταχύτητα του chip.

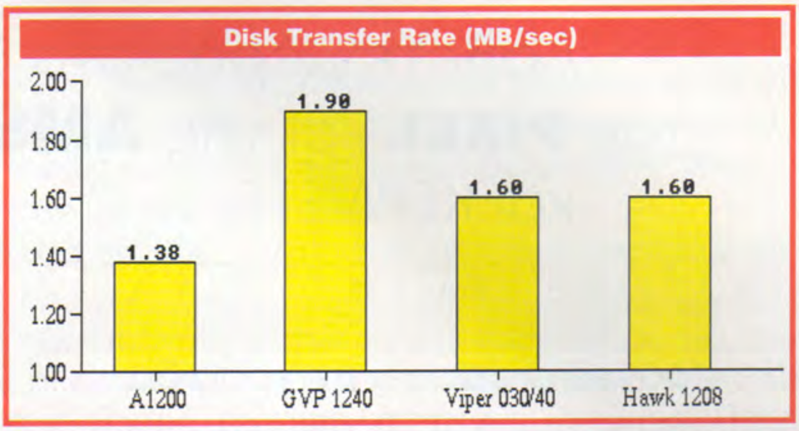
GVP 1240

Το κορυφαίο αναμφίβολα από τα τέσσερα συστήματα έρχεται από την Great Valley Products, τη γνωστή GVP η οποία εδώ και χρόνια τροφοδοτεί τους power Amiga users με hardware υψηλών επιδόσεων. Μια ματιά στο ογκώδες δημιούργημα που στριμώχνεται στο trapdoor της A1200 πείθει ότι πρόκειται για κάτι το ... πολύ καλό!

Ας αρχίσουμε όμως με τα κακά νέα. Ο GVP 1240 δεν έχει πλήρη έκδοση του 68030 αλλά την οικονομική, όπως ακριβώς και ο Viper 030/40. Αποτέλεσμα όλοι οι περιορισμοί περί υπερβατικής μνήμης και προστασίας μνήμης. Κατά την προσφιλή συνήθεια της GVP, ο 1240 δεν συμβιβάζεται με τυποποιημένα memory modules και απαιτεί τα ειδικά SIMMs της GVP τα οποία έρχονται σε τιμή λίγο υψηλότερη από αυτή των συνηθισμένων 72πινων.

Οσον αφορά στις παροχές, ο GVP έχει να επιδείξει τη θέση για FPU η οποία στη δοκιμή μας κατοικούνταν από τον 68882 σε συχνότητα 40MHz και το συνηθισμένο ρολόι πραγματικού χρόνου. Και εδώ θα βρει κανείς την υποδοχή για μελλοντικές επεκτάσεις στην οποία μπορεί να τοποθετηθεί SCSI-2 controller.

Προς ευχάριστη έκπληξή μας, ο GVP έχει διαφορετική αντιμετώπιση στο θέμα της μνήμης, περιλαμβάνοντας δύο slots στα οποία μπορούν να τοποθετηθούν διαφορετικά chips, επιτρέποντας διάφορους συνδυασμούς. Ετσι μπορεί κανείς να αποκτήσει 1MB fast RAM αρχικά και να προσθέσει αργότερα άλλα 4 φτάνοντας τα 5. Δεν είναι δύσκολο να πετύχει κανείς συνδυασμούς όπως 12, 20MB κ.λπ.



Προτού περάσουμε στις επιδόσεις ας επισημάνουμε ότι ο GVP 1240, αν και όχι τέλειος, βρίσκεται στην κορυφή όσον αφορά στη συμβατότητα με το υπάρχον software.

Τα διαγράμματα είναι κατατοπιστικά αλλά θα πρέπει να τονίσουμε και εδώ ότι ο GVP 1240 αποτελεί το πιο γρήγορο από τα 4 συστήματα της δοκιμής μας. Η ωμή υπολογιστική ισχύς του είναι λίγο χαμηλότερη από αυτή του Viper 030/40 αφού ο ένας δίνει δείκτη CPU 8.84 και ο δεύτερος 8.86 στο AIBB ενώ 12.7 13.6 είναι τα αντίστοιχα νούμερα στο SysInfo 3.23. Ομως κατά κράτος κερδίζει τον αντίπαλό του σε λειτουργίες που απαιτούν από τη CPU να "απλώσει" το χέρι της στη μνήμη... Ετσι το όλο σύστημα δίνει αρκετά πιο υψηλές συνολικές επιδόσεις με τη βοήθεια του 1240. Ανανέωση της οθόνης, και μεταφορές από δίσκο αποτελούν τυπικά παραδείγματα όπου ο GVP δείχνει φανερά τη διαφορά του. Για όσους θέλουν ταχύτητα για να παίξουν animations (είτε από δίσκο είτε από μνήμη) ο 1240 πρέπει να μπει στην κορυφή των προτιμήσεών τους.

Οι καλύτερες επιδόσεις του 1240 αντικατοπτρίζονται στην υψηλότερη τιμή του μοντέλου της GVP, το οποίο διατίθεται και στα 50MHz και με πλήρη 68030.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

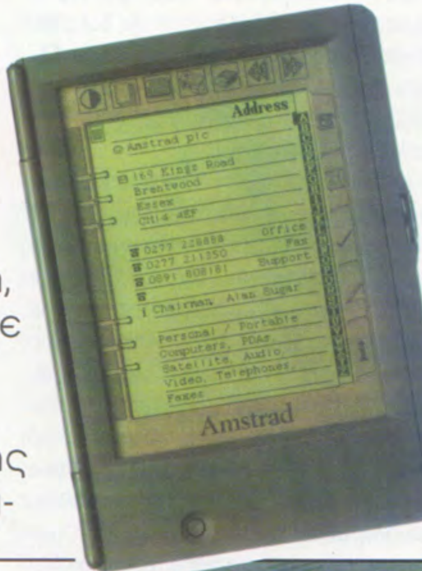
Οι μετρήσεις έγιναν πάνω σε Amiga 1200 με δύο IDE σκληρούς δίσκους Western Digital Caviar 2420 των 420MB έκαστος, ενώ για τις ικανότητες χειρισμού της σειριακής θύρας από τις κάρτες χρησιμοποιήθηκε modem 14.4KBps v42bis, και αποδείχτηκε ότι μόνο με accelerator μπορεί κανείς να φτάσει τα 57600bps χωρίς προβλήματα και σοβαρούς περιορισμούς (μέσω serial.device).

Σίγουρα δύσκολη η επιλογή... Fast RAM ή Viper 030/28; Viper 030/40 ή GVP 1230; Οι ανάγκες και το βαλάντιο δίνουν την απάντηση και αφού δε διαφαίνεται ανανέωση στα μοντέλα της Amiga μέσα στον επόμενο χρόνο, ίσως θα πρέπει να το σκεφτείτε πολύ σοβαρά!

Τα προϊόντα μας πρόσφεραν τα καταστήματα TELECLUB και INFOWORLD

ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΤΑ ΑΠΙΘΑΝΑ

Λάβετε μέρος στο διαγωνισμό
του **PIXEL** και της **AMSTRAD** HELLAS
και ΚΕΡΔΙΣΤΕ:



1ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ AMSTRAD PEN-PAD PDA-600

Ηλεκτρονικό organizer με γραφίδα. Διαθέτει μνήμη για τηλέφωνα, διευθύνσεις, υπενθυμίσεις κ.λπ., calculator, alarm, παγκόσμια ώρα. Δυνατότητα σύνδεσης με Η/Υ, fax και εκτυπωτή. Δέχεται κάρτες PCMCIA για αύξηση μνήμης και σκληρό δίσκο για εισαγωγή προγραμμάτων. Επίσης μετατρέπεται σε μεταφραστή, επεξεργαστή κειμένου κ.λπ.



2ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ AMSTRAD NOTEPAD NC-100

Υπολογιστής χειρός με επεξεργαστή κειμένου, ημερολόγιο, μνήμες διευθύνσεων, τηλεφώνων κ.λπ., ρολόι, calculator, σειριακή και παράλληλη θύρα.

3ο, 4ο, 5ο, 6ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟ ΡΑΔΙΟΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ WALKMAN AMSTRAD PS-180

Stereo FM/AM ραδιόφωνο, κασετόφωνο, autoreverse, dynamic Bass-boost ακουστικά και clip για τοποθέτηση στη ζώνη.



ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ AMSTRAD HELLAS (Πολυτεχνείου 12, Αθήνα, Τηλ.: 5230742, Fax: 5228054)

ΔΩΡΑ ΤΗΣ AMSTRAD

Το PIXELΟΣΤΑΥΡΟΛΕΞΟ που ετοιμάσαμε δεν θα σας δυσκολέψει καθόλου και αυτό γιατί ό,τι ζητάμε είναι βγαλμένο από την καθημερινή ζωή κάθε γνήσιου Pixel-ά. Διαβάστε με προσοχή τις ερωτήσεις και δώστε τις απαντήσεις στα ΑΓΓΛΙΚΑ και μόνο στις οριζόντιες στήλες.

Προσοχή! Πρέπει να απαντήσετε σωστά σε όλες, ώστε στην πρώτη αριστερή κάθετη στήλη που είναι αριθμημένη από το 1 έως το 7 να σχηματιστεί μία λέξη-κλειδί, η οποία (για να σας δώσουμε κι ένα χεράκι βοηθείας) έχει άμεση σχέση με μία πολύ γνωστή εταιρία κατασκευής ηλεκτρονικών υπολογιστών και όχι μόνο...

Συμπληρώστε τις σωστές απαντήσεις, γράψτε ευανάγνωστα όλα τα στοιχεία σας και ταχυδρομήστε το δελτίο συμμετοχής στη διεύθυνση: PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΑΠΙΘΑΝΑ ΔΩΡΑ, μέχρι τις 10/1/95 (σφραγίδα ταχυδρομείου).

ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ AMSTRAD HELLAS: Πολυτεχνείου 12, Αθήνα, Τηλ.: 5230742, Fax: 5228054

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ο διαγωνισμός θα έχει διάρκεια δύο μήνες (τεύχη Νοεμβρίου & Δεκεμβρίου 1994). Εγκυρα θεωρούνται τα δελτία στα οποία αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία του αποστολέα. Ολα τα δελτία με τις σωστές απαντήσεις (φωτοτυπίες δεν γίνονται δεκτές) θα συμμετάσχουν σε κλήρωση, η οποία θα αναδείξει τους 6 τυχερούς, και θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία του PIXEL στις 16/1/95. Οι σωστές απαντήσεις έχουν ήδη κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών, κ. Μουσογιάννη. Ο πρώτος νικητής θα παραλάβει ένα Amstrad Pen-Pad PDA-600, ο δεύτερος ένα Amstrad Notepad NC-100 και οι τρίτος, τέταρτος, πέμπτος και έκτος από ένα Amstrad Walkman PS-180. Τα ονόματα των 6 τυχερών θα ανακοινωθούν στο τεύχος Φεβρουαρίου του PIXEL. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των παραπάνω ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας. Στην κλήρωση δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής τα στελέχη της Compupress A.E. και της Amstrad Hellas.

ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ

Α. Ιδρυτής της ο κ. Sugar.
Β. Ετσι λέγεται η μνήμη αποθήκευσης προγραμμάτων.
Γ. Μία λέξη για το... κενό αλλά και το διάστημα.
Δ. Μετασχηματιστής και γνωστή σειρά κινουμένων σχεδίων (ενικός).
Ε. Επαναφέρει τον υπολογιστή σας στο μηδέν, σε κάποιο αρχικό σημείο.
ΣΤ. Εχει σχέση με ήχους, ακουστικός.
Ζ. Είναι και ο υπολογιστής που έχετε πάνω στο γραφείο σας.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Α	1 [7 κουτάκια]
Β	2 [6 κουτάκια]
Γ	3 [5 κουτάκια]
Δ	4 [11 κουτάκια]
Ε	5 [5 κουτάκια]
ΣΤ	6 [5 κουτάκια]
Ζ	7 [7 κουτάκια]

ΕΠΩΝΥΜΟ ....
ΟΝΟΜΑ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
Τ.Κ. ....
ΠΟΛΗ ....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ ....
ΗΛΙΚΙΑ ....
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....

Οσοι από εσάς παρακολουθείτε την κίνηση στο χώρο των games consoles, θα θυμάστε τον SVP, που είχαμε αναφέρει πριν από λίγα τεύχη, ο οποίος θα αποτελούσε upgrade της MegaDrive ώστε να ακολουθήσει τον φρενήρη ρυθμό της εξέλιξης του hardware. Τελικά, ο SVP δεν ήρθε μόνος του ή, μάλλον για την ακρίβεια, το 32X είναι κάτι πολύ παραπάνω από τον αρχικό SVP.

ΕΞΩΤΕΡΙΚΑ

Η αλλαγή της μεγάλης Sega αρχίζει από την εξωτερική εμφάνιση, αφού το 32X τοποθετείται στην υποδοχή των cartridges και καταλαμβάνει αρκετά μεγάλο χώρο πάνω στη MegaDrive. Τα cartridges τώρα εισέρχονται στη νέα υποδοχή που βρίσκεται στο πάνω μέρος του 32X.

Στο πίσω μέρος του μπορεί κανείς να διακρίνει την έξοδο ήχου/εικόνας και την είσοδο της τροφοδοσίας. Κατά την προσφιλή συνήθεια της Sega, το 32X απαιτεί δικό του τροφοδοτικό (το οποίο βέβαια περιέχεται στη συσκευασία), κάτι το οποίο γίνεται υπερβολικό αν κάποιος διαθέτει ήδη το MegaCD, αφού θέλει τρία τροφοδοτικά (με τα αντίστοιχα καλώδια) για να χρησιμοποιήσει ένα μηχάνημα! Μια ακόμα υποδοχή το συνδέει με τη MegaDrive με ένα μικρό καλώδιο.

ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

Σίγουρα όμως ελάχιστα απασχολεί τους χρήστες η εξωτερική εμφάνιση, αν αξίζει το περιεχόμενο. Και το 32X κρύβει στο εσωτερικό του πολύ ισχυρά όπλα! Καταρχήν, η κεντρική CPU της MegaDrive, ο 68000, δεν διακόπτει τη λειτουργία του όπως γίνεται στην περίπτωση του MegaCD, το οποίο χρησιμοποιεί τον δικό του ενσωματωμένο 68000 σε υψηλότερη συχνότητα (12.5MHz). Αντίθετα, συνεργάζεται με τους δύο (!) 32bit RISC μικροεπεξεργαστές της Hitachi (SH1), των οποίων το ρολόι "χτυπάει" στους 23 μεγάκυκλους, δίνοντας επιδόσεις κάτι παραπάνω από εντυπωσιακές.

Τεράστια αλλαγή έχει γίνει στον τομέα των γραφικών, αφού τώρα τα χρώματα φτάνουν στις 32.768, ενώ χρησιμοποιούνται ταυτόχρονα και οι προηγούμενες δυνατότητες της MegaDrive: προβάλλονται τα γραφικά του

SEGA 32X

Sega Virtual Reality: το μέλλον της MegaDrive;

Λίγους μήνες πριν από την επίσημη του Saturn, η Sega μας αιφνιδιάζει μετατρέποντας τη MegaDrive σε πλήρες 32-bit σύστημα, έτοιμο να αντιμετωπίσει τις απαιτήσεις της virtual reality. Το 32X ήρθε και στη χώρα μας!

• του Γ. Κακαλέτρη



32X πάνω σε αυτά της MegaDrive. Ομως, αλλαγές έχουν γίνει και στο σύστημα που τα χειρίζεται.

Περιστροφές, αλλαγές μεγέθους και texture mappings γίνονται απευθείας από το hardware, και το όλο σύστημα έχει δυνατότητα σχεδίασης 50.000 πολυγώνων ανά δευτερόλεπτο.

Το υπάρχον ηχητικό σύστημα παραμένει, ενώ έχει προστεθεί στερεοφωνικό PCM chip, του οποίου η έξοδος μειξάρεται με αυτήν του αρχικού.

Τέλος, έχει προστεθεί μισό megabyte RAM για τις ανάγκες των νέων επεξεργαστών, ενώ εξακολουθεί

να χρησιμοποιείται η μνήμη του 68000, που βρίσκεται στο MegaCD ή τη MegaDrive.

ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ

Το γεγονός της αρμονικής συνύπαρξης των δύο αρχιτεκτονικών, της αρχικής MegaDrive και της σημερινής, αποτελεί επιβράβευση των προσπαθειών των τεχνικών της Sega, οι οποίοι όταν εμφανίστηκε το MegaCD είχαν υποσχεθεί ότι κάποια στιγμή θα τα κατάφερναν. Οπως ίσως έχετε ήδη καταλάβει, το 32X συνεργάζεται, είτε με τη MegaDrive μόνη της είτε με το σύστημα MegaCD+MegaDrive και, πέραν των ειδικών cartridges που προορίζονται γι' αυτό, δέχεται και τα κοινά cartridges ή CDs (στο MegaCD).

Τα αποτελέσματα εντυπωσιάζουν στην πρώτη επαφή με το δημιούργημα της Sega, αν και το δείγμα τίτλων που είχαμε στα χέρια μας ήταν υπερβολικά μικρό για να εξαγάγουμε οριστικό συμπέρασμα για τις δυνατότητές του. Ευτυχώς, ανάμεσα στα δύο cartridges που είχαν έρθει στη χώρα μας τη στιγμή του τεστ, το ένα ήταν το αγαπημένο μας "Virtul Racing".

Οπως ίσως θυμάστε, το Virtua Racing ενσωμάτωνε τον SVP, ο οποίος έδινε στη MegaDrive την απαιτούμενη ισχύ για να κινήσει το ιδιαίτερα απαιτητικό αυτό παιχνίδι. Στην έκδοσή του για το 32X, ο ίδιος τίτλος (τώρα καλείται Virtul Racing Deluxe), αν μη τι άλλο, αποτελεί το κορυφαίο racing game για όλες τις κονσόλες. Τα χρώματα είναι πολύ περισσότερα και η ενεργός διακριτικότητα πολύ μεγαλύτερη, αφού δεν απαιτείται dithering. Η ταχύτητα δεν έχει μειωθεί στο ελάχιστο, παρά την αύξηση των χρωμάτων. Αντίθετα, η οθόνη φαίνεται να κινείται πιο ομαλά και γρήγορα, ενώ ιδιαίτερα βελτιωμένος είναι και ο ηχητικός τομέας με νέα samples μηχανών και ομιλίας.

Εκτός όλων αυτών, το Virtua Racing Deluxe προσφέρει περισσότερα circuits από το αρχικό VR (5 συνολικά), καθώς και διαφόρους τύπους οχημάτων (τρεις). Ορισμένες προσθήκες έχουν γίνει στη διοργάνωση των αγώνων, αν και λείπει κάτι ανάλογο του παγκόσμιου πρωταθλήματος, ενώ έχει παραμείνει το διπλό παιχνίδι κατά το οποίο η οθόνη χωρίζεται σε δύο μέρη.

Ο άλλος τίτλος ομολογούμε ότι μας ξάφνιασε. Πρόκειται για το Star Wars, ένα πολύ παλιό 3D space shoot'em up, εμπνευσμένο από την ομώνυμη ταινία. Το πρωτότυπο αποτελούσαν ιδιαίτερα λιτά μονόχρωμα τρισδιάστατα αντικείμενα, τα οποία κινούνταν με ικανοποιητική ταχύτητα, αλλά ουδεμία ομοιότητα παρουσιάζουν με τα σημερινά. Το gameplay δεν είναι ιδιαιτέρων αξιώσεων και δείχνει παράδοξο το ότι η Sega αναβιώνει έναν τέτοιο τίτλο στο λανσάρισμα του 32X. Το 32X κάνει ό,τι μπορεί για να σώσει την κατάσταση, έχουν προστεθεί πολλά αντικείμενα, υπάρχουν τεράστια motherships, τα οποία κινούνται εύκολα από το νέο hardware, ενώ ακόμα και όταν όλη η οθόνη καλύπτεται από αντικείμενα, η κίνηση παραμένει ομαλή. Βελτίωση υπάρχει και στον τομέα του ήχου, όμως τελικά το μέτριο, για τα σημερινά δεδομένα, gameplay δεν έχει αλλάξει καθόλου, δίνοντας μικρό έλεγχο στις κινήσεις του σκάφους και μικρή διάρκεια όπως αποδεικνύεται πολύ γρήγορα!

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Δεν μπορούμε λοιπόν να αμφισβητήσουμε ότι οι δυνατότητες του 32X είναι πολύ μεγάλες, όμως αυτό από μόνο του δεν θα μπορούσε να το στηρίξει εμπορικά, αφού προορίζεται για ένα σύστημα το οποίο δείχνει τα χρόνια του όταν συγκρίνεται με 3DO, Jaguar ή ακόμα και το Amiga CD32. Ιδιαίτερα προβληματίζεται κανείς αν σκεφτεί και το επερχόμενο Saturn. Το ευχάριστο είναι ότι η Sega δεν δημιούργησε το 32X σαν ένα "τρικ" για να μη χάσει την αγορά των Χριστουγέννων από τη μη παρουσίαση του Saturn. Ο ιαπωνικός κολοσσός φαίνεται να ποντάρει πολλά στο 32X και προγραμματίζει διαφημιστική καμπάνια ύψους 10 εκατομμυρίων δολαρίων. Η κίνηση αυτή αποσκοπεί στο να δώσει στη MegaDrive τη δυνατότητα να εισχωρήσει στο χώρο των Virtual Reality συστημάτων, τομέας ο οποίος απορροφά σε μεγάλο βαθμό την ερευνητική δραστηριότητα της Sega τα τελευταία χρόνια. Επίσης, η αναμενόμενη τιμή του Saturn είναι κατά πολύ υψηλότερη αυτής του 32X και διαχωρίζει αρχικά τα μέρη της αγοράς στα οποία απευθύνονται τα δύο συστήματα. Ετσι, η Sega, η οποία -ας σημειωθεί- ζητούσε παραγωγή άνω του 1 εκατομμυρίου κομματιών μέχρι τα Χριστούγεννα, πιστεύει ότι το best seller της επόμενης χρονιάς θα είναι το 32X. Τη στιγμή της έναρξης της μαζικής παραγωγής του 32X (29 Σεπτεμβρίου) είχαν ήδη δηλωθεί υπό ανάπτυξη αρκετοί τίτλοι, μερικοί από τους οποίους υπάρχουν ήδη στο εξωτερικό. Πρώτος και καλύτερος το DOOM, ενώ ακολουθούν τα: Metal Head, PitFall, Street Fighter: The Movie, Super AfterBurner, Mortal Kombat 2, Sonic, Cosmic Carnage, NBA Jam Tournament Edition και αρκετοί ακόμα τίτλοι σε cartridges ή CD.



Το 32X της δοκιμής δεν προοριζόταν για ευρωπαϊκή Sega, αλλά για την αμερικανική, γνωστή ως Genesis. Τη στιγμή που διαβάζετε αυτό το κείμενο, πιθανόν να έχει φτάσει στη χώρα μας και η PAL έκδοση του 32X, μαζί με τους νέους τίτλους.

Το Sega 32X βρήκαμε στο κατάστημα **Athens Club.**

TEE OFF

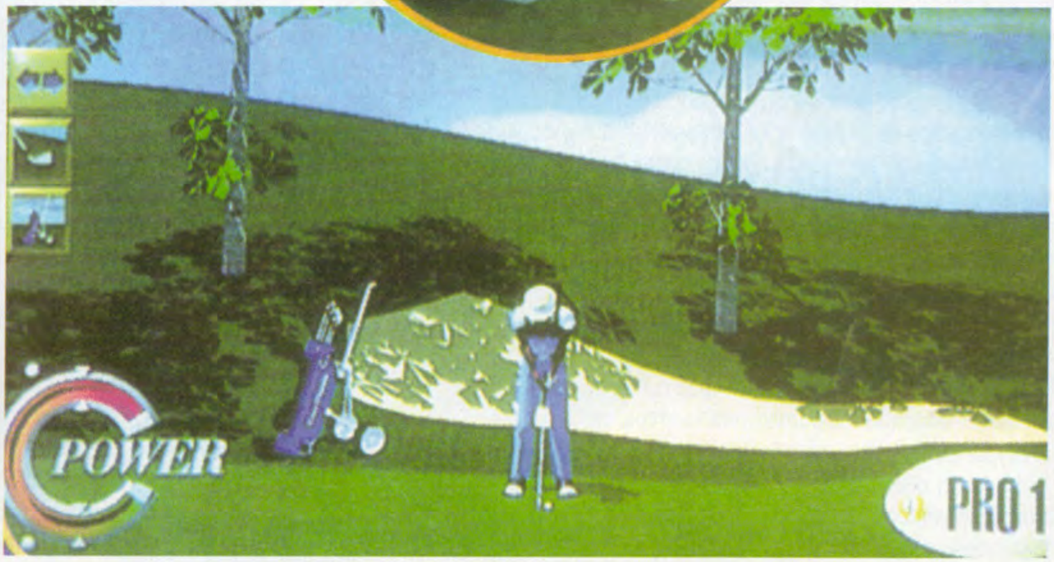
"Υπέροχο βροχερό πρωινό για μια παρτίδα γκολφ, δεν συμφωνείτε αγαπητέ μου;" "Ω! Πόσο δίκιο έχετε. Θα είμαι μαζί σας μόλις φορέσω την κατάλληλη ενδυμασία. Τζάσπερ! Ετοίμασε τα μπαστούνια του γκολφ!"

Οπως θα καταλάβατε από τον εισαγωγικό διάλογο, το "Tee Off" είναι ένα παιχνίδι εξομοίωσης γκολφ, που σας επιτρέπει να νιώσετε όλη την ένταση και το πάθος που κυριεύουν και τους επαγγελματίες παίκτες, προσφέροντας επίσης τα εξής πλεονεκτήματα: δεν πληρώνετε συνδρομή στον όμιλο γκολφ της περιοχής σας, δεν παθαίνετε πνευμονία ή ηλίαση, ανάλογα με τις ορέξεις του καιρού, δεν μουσκεύετε τα πόδια σας αν το μπαλάκι πέσει σε λίμνη και αποφεύγετε να γίνετε ρεζίλι φορώντας τις γελοίες ενδυμασίες που χρησιμοποιούνται σε τέτοιες περιπτώσεις. Κατά τα άλλα, δεν θα διαπιστώσετε σημαντικές διαφορές από το "αληθινό" γκολφ, καθώς οι γραφίστες της Core Design εργάστηκαν σκληρά για να απεικονίσουν πιστά πραγματικές πίστες και όλες τις κινήσεις του γκόλφερ στα διάφορα χτυπήματα. Υπάρχουν τα κλασικά σετ από μπαστούνια για διάφορες περιστάσεις, το φάλτσο που μπορείτε να βάλετε στη βολή και τα μυστηριώδη ελκτικά πεδία γύρω από τις λίμνες και τους αμμόλακκους.



Σύμφωνα με την Core Design, το παιχνίδι φτάνει στην τεχνική τελειότητα (!) καθώς, κατά τη διάρκεια της παραγωγής του, υπήρξε στενή συνεργασία με επαγγελματίες γκόλφερ. Ισως να έχουν δίκιο, εμείς όμως μπορούμε μόνο να βεβαιώσουμε ότι, τόσο η οπτική εικόνα του παιχνιδιού όσο και η αίσθησή του είναι εξαιρετικές.

"Θαυμάσιο αυτό το νέο παιχνίδι, δεν βρίσκετε, αγαπητέ μου;" "Ω! Ναι, θα συμφωνούσα απερίφραστα. Δεν είναι όμως ώρα για τσάι;"



BOOGERMAN

Κατά καιρούς, οι υπεύθυνοι για τη σύλληψη νέων ιδεών για παιχνίδια έχουν ορισμένες "ασυνήθιστες" ιδέες. Μια τέτοια είχαμε δει να υλοποιείται στο "Viz" της Virgin με τρεις τουλάχιστον... αμφιλεγόμενους ήρωες να επιδιώκουν την πρωτιά σε διάφορα αγωνίσματα, αξιοποιώντας σωματικές λειτουργίες ή υπερμεγέθη όργανα. Κάτι αντίστοιχο συμβαίνει και με τον ήρωα του "Boogerman", έναν εύθυμο και μάλλον συμπαθητικό χαρακτήρα που δεν θα διστάσει να χρησιμοποιήσει οποιοδήποτε –κυριολεκτικά– μέσο για να φτάσει στο σκοπό του.

Ας ξεκινήσουμε όμως από τα γραφικά του παιχνιδιού, τα οποία είναι πραγματικά εξαιρετικά, σχεδιασμένα με πολλή λεπτομέρεια και αρκετό χιούμορ, ενώ δίνουν μια αίσθηση κινουμένων σχεδίων. Η κίνηση είναι γρήγορη και ομαλή, ενώ οι χαρακτήρες πολλές φορές επιδίδονται σε αστείες φιγούρες. Περνώντας στον ήχο, θα πρέπει να σταθούμε στην ψηφιοποιημένη ομιλία που θα ακούσετε όταν φτάσετε αντιμέτωποι με τους μεγάλους κακούς στο τέλος κάθε επιπέδου, στα πολύ καλά μουσικά θέματα και στα – επίσης ψηφιοποιημένα– ηχητικά εφέ. Η θέση, τέλος, πίσω από το χειριστήριο δεν είναι καθόλου δυσάρεστη: η αίσθηση του παιχνιδιού είναι πολύ καλή και υπάρχει αρκετή δράση και ποικιλία για να σας κρατήσει απασχολημένους για πολύ καιρό.

Αν σε κάποια στιγμή νιώσετε στριμωγμένος, ένα δυνατό... ρέψιμο θα σας απαλλάξει από τους ενοχλητικούς. Αν, πάλι, δεν φτάνετε κάποιο αντικείμενο, μαζέψτε αρκετά αέρια και χρησιμοποιήστε την αρχή του πυραύλου για να το συλλέξετε. Αν η αίσθηση του χιούμορ (και το στομάχι σας) το επιτρέπει, το "Boogerman" θα σας κρατήσει συντροφιά για πολλές ώρες.





REUNION

Βρισκόμαστε στον 26ο αιώνα και το πρόβλημα υπερπληθυσμού στη Γη είναι οξύτερο παρά ποτέ. Τα αποικιακά σκάφη φεύγουν το ένα μετά το άλλο για αναζήτηση πλανητών με φιλόξενη ατμόσφαιρα και εύφορο έδαφος, οι οποίοι θα υποδεχτούν τους υπεράριθμους γήινους. Η Γη, βέβαια, παρέχει υποστήριξη για κάποιο χρονικό διάστημα στις νεοσύστατες αποικίες, αλλά όχι και σ' αυτήν που ιδρύθηκε από τη δική σας αποστολή, λόγω ενός ατυχήματος κατά τη διάρκεια της πτήσης σας, το οποίο κατέστρεψε τις τηλεπικοινωνίες του σκάφους σας και ανάγκασε όσους επιβίωσαν να χρησιμοποιήσουν τα σωστικά σκάφη για να προσεδαφιστούν στον πλησιέστερο πλανήτη.

Ολα αυτά δεν είναι βέβαια οι καλύτερες προϋποθέσεις για να ξεκινήσει κανείς το χτίσιμο μιας αποικίας, αλλά παρά τις αντιξοότητες το αποτέλεσμα ήταν καλό: η αποικία χτίστηκε, προόδευσε και τώρα είναι στα χέρια σας για να την οδηγήσετε πιο ψηλά. Με την απόλυτη εξουσία στα χέρια σας, λαμβάνετε αποφάσεις για τέσσερις στρατηγικούς τομείς: την έρευνα και την ανάπτυξη, το οικιστικό πρόγραμμα, τη διοίκηση και την άμυνα. Τα διαθέσιμα χρήματα πηγάζουν από δραστηριότητες, εμπόριο και φόρους, και πρέπει να κατανέμονται με σύνεση ώστε οι τέσσερις τομείς να αναπτύσσονται συμμετρικά. Με σύνεση πρέπει να λαμβάνονται όλες οι αποφάσεις, λ.χ. όταν συναντάτε εξωγήινους, δεν πρέπει να τους ανατινάζετε αμέσως, γιατί ίσως έτσι χάνετε μια ευκαιρία για ανταλλαγή τεχνογνωσίας, αλλά ούτε και να τους δείχνετε απόλυτη εμπιστοσύνη, γιατί μπορεί να βρείτε κάποιο πρωί την αποικία σας ισοπεδωμένη.

Η Grandslam με το "Reunion" συνεχίζει με εξαιρετική επιτυχία τη σειρά των παιχνιδιών που ξεκίνησε με το "Populus". Αν εξαιρέσουμε την όχι αμελητέα καθυστέρηση που παρατηρείται όταν δεν υπάρχει σκληρός δίσκος, το "Reunion" δεν αφήνει κανέναν παραπονεμένο.



PITFALL
THE MAYAN ADVENTURE



Πριν από αρκετούς αιώνες, όταν τα σύνορα του κόσμου περιορίζονταν στα παράλια της Πορτογαλίας και στα βόρεια παράλια της Αφρικής, άνθιζε στην Αμερική ο πολιτισμός των Μάγια. Οι Ισπανοί κατακτητές κατέστρεψαν αρκετά απ' όσα με τόσο κόπο οι ιθαγενείς είχαν χτίσει, αλλά μέσα από τα ερείπια και τους μισογκρεμισμένους ναούς ξεπρόβαλε ένας ήρωας: εσείς! Την ακριβή αποστολή και τις επιδιώξεις του ήρωα κρατάει επτασφράγιστο μυστικό η Activision, καθώς ούτε η ημερομηνία κυκλοφορίας του παιχνιδιού έχει οριστεί ακόμη. Πάντως έχουμε μια πολύ καλή εικόνα του παιχνιδιού.

Οδηγείτε τον ήρωά σας μέσα σε νοτιοαμερικάνικα σκηνικά που συμπεριλαμβάνουν ερείπια, αγάλματα και πυκνές ζούγκλες με ποτάμια γεμάτα κροκόδειλους που σας περιμένουν με ανοιχτά... στόματα. Φυσικά, αντιμετωπίζετε κάθε λογής εχθρούς και θα πρέπει να ξεπεράσετε φυσικά εμπόδια χρησιμοποιώντας διάφορα μέσα, όπως λ.χ. κληματίδες για να περάσετε τα ποτάμια. Οι διαστάσεις του χάρτη που θα πρέπει να εξερευνήσετε θα είναι τεράστιες, σύμφωνα με την Activision, και παρά την τεράστια έκτασή του, το τοπίο θα είναι διαφορετικό από μέρος σε μέρος. Για τους νοσταλγούς του παρελθόντος, σε κάποιο σημείο του χάρτη θα υπάρχει μια πόρτα που θα οδηγεί στο... Pitfall, ένα παιχνίδι που μεσουράνησε στα μέσα της προηγούμενης δεκαετίας. Περισσότερες πληροφορίες για το ταξίδι στον πολιτισμό των Μάγια, θα έχουμε σε επόμενο τεύχος.



SNATCHER





Όταν η τεχνολογία προσφέρει σημαντικές δυνατότητες, είναι βέβαιο ότι θα βρεθεί κάποιος να τις χρησιμοποιήσει για κακό σκοπό. Ετσι και στο "Snatcher", η δυνατότητα δημιουργίας ομοιότυπων ανθρώπων ("ρέπλικες", στην ορολογία του Blade Runner) έχει αξιοποιηθεί για τη δημιουργία ενός στρατού με το όνομα "Snatchers" που θα χρησιμοποιηθεί για έναν πολύ καλό σκοπό. Εσείς δεν πρέπει να επιτρέψετε αυτή την εξέλιξη, αλλά πρέπει να κινηθείτε γρήγορα για να εντοπίσετε και να καταστρέψετε τα ομοιότυπα αυτά προτού το ρολόι φτάσει στην ώρα Χ. Το νέο δημιούργημα της Konami για το Mega CD κατατάσσεται εύκολα στην κατηγορία των παιχνιδιών περιπέτειας. Καθοδηγείτε τον ήρωά σας μέσα στους δρόμους και τα κτίρια μιας μεγάλης πόλης, συλλέγοντας αντικείμενα και πληροφορίες που θα σας βοηθήσουν στην αποστολή σας. Αν αξιοποιήσετε σωστά τα ευρήματά σας, θα βρεθείτε αντιμέτωποι με κάποιον "Snatcher" και τότε το όπλο σας θα πρέπει να στείλει μερικές σφαίρες με ακρίβεια στο στόχο τους, αν δεν θέλετε ο ήρωάς σας να καταλήξει δυο μέτρα κάτω από το έδαφος. Οι σκηνές της "μονομαχίας" είναι απεικονισμένες πολύ ρεαλι-στικά, και αυτό μάλλον θα οδηγήσει τις αρμόδιες επιτροπές να βάλουν μια σφραγίδα "Μόνο για ενήλικες" πάνω στο CD. Προς την κατεύθυνση αυτή βοηθάει και η εμφάνιση ορισμένων χαρακτήρων που θα συναντήσετε στη διάρκεια του παιχνιδιού, η οποία δεν είναι ιδιαιτέρως σεμνή.

Ευτυχώς, πάντως, ο ρεαλισμός που επιστρατεύτηκε για τις "ακατάλληλες" σκηνές, διαπνέει τόσο τα γραφικά του παιχνιδιού όσο και την ατμόσφαιρά του. Η μέθοδος χειρισμού είναι απλή και δεν δημιουργεί προβλήματα, και η αίσθηση του παιχνιδιού είναι πολύ καλή. Στον τομέα των ηχητικών εφέ, έχουμε ό,τι ακριβώς θα περιμέναμε από ένα CD, δηλαδή πολλή ψηφιοποιημένη ομιλία και αρκετά μουσικά θέματα. Το Mega CD σίγουρα θα γνωρίσει ανάπτυξη με τέτοιους τίτλους.

NBA LIVE '95

Το τζάμποπ της νέας περιόδου του NBA δεν θα μπορούσε να αφήσει ασυγκίνητη την Electronic Arts, η οποία μάλλον θεωρεί γρουσουζιά να ξεκινήσει κάποια αγωνιστική περίοδος ή σημαντική αθλητική διοργάνωση χωρίς να



διαθέσει στην αγορά κάποιο σχετικό παιχνίδι εξομοίωσης. Αλλες φορές, οι προσπάθειές της κατέληγαν σε παταγώδεις αποτυχίες, άλλες φορές ήταν αμφιλεγόμενες και –σχετικά λιγότερες φορές– ήταν πολύ καλές. Καμιά όμως δεν είχε φτάσει στα επίπεδα που φτάνει σήμερα το "NBA Live '95".

Στο "NBA Live '95" έχετε περισσότερο έλεγχο πάνω στον παίκτη σας απ' όσο σε οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι μπάσκετ που εμφανίστηκε μέχρι σήμερα, ακόμη και ενόσω βρίσκεστε στην τελική προσπάθεια για κάρφωμα. Οι προσπάθειες αυτές είναι εξαιρετικά θεαματικές αλλά δεν έχουν πάντα ευτυχές αποτέλεσμα για τον επιτιθέμενο, για δύο λόγους: Πρώτον, γιατί έχετε τον έλεγχο πάνω στον παίκτη σας και περισσότερος έλεγχος σημαίνει περισσότερα περιθώρια για λάθη. Δεύτερον, γιατί οι αντίπαλοι αμυντικοί έχουν κάθε δικαίωμα να προσπαθήσουν να σας κόψουν και αρκετές φορές θα τα καταφέρουν να σας "κατεβάσουν" μαζί με την μπάλα. Φυσικά, το ίδιο θα μπορέσετε να κάνετε και εσείς, έπειτα ίσως από πολλή εξάσκηση. Ο χειρισμός των παικτών είναι επίσης πολύ καλός. Υπάρχουν αρκετές παράμετροι στο παιχνίδι που μπορείτε να ρυθμίζετε (ανεκτικότητα διαιτητών, επιθετικά και αμυντικά συστήματα κ.λπ.), ενώ μπορείτε να κάνετε και μεταγραφές για να ενισχυθείτε ή να καλύψετε απώλειες λόγω τραυματισμών. Τέλος, για να δικαιολογηθεί ο τίτλος, το παιχνίδι αναπαριστά επακριβώς τις κινήσεις, τις επιδόσεις και τις στατιστικές των παικτών του NBA. Η Electronic Arts είναι άξια συγχαρητηρίων για το νέο της παιχνίδι. Οπως καταλάβατε, πρόκειται για έναν τίτλο που οι φίλοι του είδους δεν πρέπει να χάσουν για κανένα λόγο.

CONSOLE CLUBS

• ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΓΡΥΠΑΡΗ 53, ΤΗΛ.: 9594100 - 9596262
• ΑΙΓΑΛΕΩ, ΕΥΑΓΓΕΛΛΙΣΤΡΙΑΣ 6 & ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 308, ΤΗΛ.: 5310330
• ΡΕΝΤΗΣ, ΦΛΕΜΙΝΓΚ 17, ΤΗΛ.: 4813859
ΑΝΟΙΚΤΑ 10:30-3:00, 5:30-8:30
7 ΗΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΚΑΙ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΡΓΙΕΣ

MD ΝΕΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ

DRAGON
CHAQ-FU
MORTAL KOMBAT 2
OTTIFANTS
NBA LIVE 95
ZERO TOLERANCE
VIRTUAL BART
PROBOTECTOR
LEMMING'S 2
URBAN STRIKE (JUNGLE STRIKE 2)
SONIC AND KNUCKLES
SPARKSTER
MICKEYMANIA
ECCO THE DOLPHIN 2
JURASSIC PARK 2
SUPER STREETFIGHTER TURBO
JUNGLE BOOK
TAZMANIA IN ESCAPE FROM MART
LION KING
SPIDERMAN VS XMEN
FIFA 95
SYLVESTER AND TWEETY
MAXIMUM CARNAGE SPIDERMAN
POWER RANGERS
DINO DINI'S SOCCER
EARTHWORM JIM
ANIMANIACS

3DO ΝΕΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ

STREETFIGHTER TURBO
FIFA
ROAD RASH
SEWER SHARK
SHADOW
CRASH'N'BURN
NIGHT TRAP
ALONE IN THE DARK
TOTAL ECLIPSE
ESCAPE FROM THE MONSTER
MANOR
VIRTUAL VIVID
DOCTOR HANTER

MD ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

(ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΚΑΙ ΜΤΧ) ΜΟΝΟ 2.900

SHADOW OF THE BEAST
TURBO OUTRUN (JAP)
SUPER REAL BASKETBALL
STARFIGHTER
ZOOM (ZAP)
WHIP RUSH (ZAP)
GREENDOG
HOME ALONE
MYSTIC DEFENDER
RINGS OF POWER
DYNAMITE DUNE
MERCS
ZERO WING
FORGOTTEN WORLD'S
TALMIT'S ADVENTURE
TOKIE
SHINOBI WOMAN (JAP)
SONIC

MD MONO 4.900

TURBO OUTRUN
ULTIMATE QIX
SHADOW DANSEUR
IMMORTAL
ALIEN 3
QUACKSHOT
BATMAN
THE LEGEND OF GALAHAD
WONDER BOY 3
DICK TRACY
CAPTAIN PLANET
JAMES BOND 007
GLOBAL GLADIATORS
OUTRUN (JAP)
MUTANT LEAQUE FOOTBALL
CAPTAIN AMERIKA
PUGGSY
FINAL BLOW (JAP)
ROAD RASH
ARIEL THE LITTLE MERMAID
INDIANA JONES THE LAST
CRUSADE
ALICIA DRAGOON
ARCH RIVALS

SUPER MONACO GP (JAP)
JAMES POND 2

MD ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ 6.900

CASTLE OF ILLUSION
CHAMPION WORLD CLASS SOCCER
TWIN HAWK
SUPERMAN
ANOTHER WORLD
HOOK
CLIFFHANGER
MOHAMED ALI HEAVY WEIGHT
BOXING
CHIKI CHIKI BOY'S
SKITCHIN
FANTASIA
BATMAN RETURN'S
TEAM USA
THE REVENGE OF SHINOBI
PRO STRIKER FOOTBALL (JAP)
SUPER KICK OFF
COMBAT CARS
DOUBLE DRAGON 3
HYPERDUNK BASKET
GOLDEN AXE (JAP)
GOLDEN AXE 2 (JAP)
TAZMANIA
TERMINATOR 2 THE ARCADE
LHX ATTACK CHOPPER

MD ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ 8.900

FLINTSTONES
TZ THE JUDGMENT DAY
ROBOCOP 3
WIN'N'LIZ
DRAKULA
ZOMBIES
BLADES OF VENGEANCE
BUBBA'N'STIX
WORLD OF ILLUSION (JAP)
SUPER WRESTLEMANIA

MD MONO 9.900

NINJA TURTLES
SUNSET RIDERS
STREET OF RAGE 2
GUNSTAR HEROES
ASTERIX
WORLD CUP USA 94!!!
SONIC SPINBALL
FATAL FURY
DOUBLE CLUTCH
REN'N'STIMPY SHOW
X-MEN
SONIC 2 (JAP)
OUTLANDER

MD MONO 12.900

PELE
BARKLEY SHUT UP AND JAM
SHADOWRUN (NTSC)
STAR TREK THE NEW GENERATION
(NTSC)
PRO MOVES SOCCER
ETERNAL CHAMPIONS
LOTUS 3
PHANTASY STARS 2
PHANTASY STARS 3
ECCO THE DOLPHINE
ROBOCOP VERSUS TERMINATOR
F 117 NIGHT STORM
MIG 29
STREET FIGHTER TURBO
CHAMPION
DESERT STRIKE
BULLS VERSUS BLAZERS
SONIC 3
JURASSIC PARK

MD MONO 15.900

FLASHBACK
ALADDIN
LOST VIKINGS
SENSIBLE SOCCER
FIFA
JUNGLE STRIKE
NHLPA HOCKEY 93
GENERAL CHAOS
PELE 2
MS PACKMAN
MORTAL KOMBAT
ANDRE AGASSI TENNIS
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2
(GENESIS)
MICRO MACHINES
DUNGEONS AND DRAGONS
NBA JAM
AWS PROMOVES SOCCER (NTSC)

MD

LETHAL ENFORCERS + GUN
SUPER STREETFIGHTER TURBO
(JAP)
CHAOS ENGINE
STREET OF RAGE 3
NBA ACTION '94 (NTSC)
JUNGLE BOOK

SN ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

MORTAL KOMBAT 3
BARKLEY SHUT UP AND JAM
ANIMANIACS
VORTEX
DRAGON
LION KING
DONKEY KONG COUNTRY
STARWARS 3 RETURN OF THE JEDI
STANT RACE FX
MORPH
PUNCH OUT
IRON LORD
WIZARDY IV
MICKEYMANIA
ULTIMATE FIGHTER
ILLUSION OF GAIYA
EARTHWORM JIM

SEGA 32-X ΝΕΑ

DOOM
SUPER STARWARS
VIRTUA RACING DELUXE

SN ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ (ΝΕΑ ΚΑΙ ΜΤΧ)

SN MONO 5.900

PILOTWINGS
DAFFY DUCK
SUPER MARIO WORLD (USA)
F ZERO
MARIO ALL STARS
KICK OFF 3 (JAPAN DIALOGUE)
SMARTBALL (USA) NO BOX
DARIUS TWIN (SHOOT'EM UP) (JAP)
STREETFIGHTER 2
LETHAL WEAPON

SN MONO 7.900

CHUCK ROCK
BATTLETOADS (USA)
CASTLEVANIA CHALLENGE
NBA ALL STAR CHALLENGE
PROBOTECTOP (USA)
GHOST AND GHOULS
MICKEY'S MAGICAL QUEST (USA)
TERMINATOR 2
R TYPE
ART OF FIGHTING (USA)
DRAKULA (USA)
SIMCITY
SUPER SOCCER (USA)
PRINCE OF PERSIA
ULTRAMAN
WING'S 2 (USA)

SN MONO 9.900

PORKY AND ROCKY (9.900)
RANMA 1/2
BOMPERMAN
STRIKER
ACTRAISERS (USA)
GOOF TROOP (USA)
MEGAMAN X (USA)
MARIO PAINT + MOUSE

SN MONO 12.900

DRAGON BALL 2
WORLD CUP USA 94
ALADDIN (USA)
AERO THE ACROBAT
NINJA WARRIORS
SUPER STAR WARS 2
SUPER METROID (USA)
WRESTLEMANIA ROYAL RUMBLE
TOP GEAR 2
BUBSY
CRUSH DUMMIES

SN MONO 22.000

FATAL FURY 2 (USA)
SPACE ACE
ROCK'N'ROLL RACING
TURICAN SUPER
ALFRED CHICKEN
DESERT FIGHTER
CHOPLIFTER III
BREATH OF FIRE (USA)
JUNGLE BOOK
ROBOCOP VERSUS TERMINATOR
(USA)

SN MONO 15.900

PAC ATTACK
REN'N'STIMPY
R TYPE 3
ANOTHER WORLD
CLAY FIGHTNESS (USA)
ALADDIN
NIGEL MANCHELL GP
FLINSTONES
WORLD CUPS STRIKER

GG MONO 4.900

SUPER MONACO GP
SIMPSONS
ALIEN 3
DEFENDER OF OASIS
AXE BATTLER
SONIC
GLOC
DONALD DUCK
ALIEN SYNDROME
CASTLE OFF ILLUSION
SPACE HURRIER
CHUCK ROCK
PSYCHIC WORLD
JAMES POND 2
SPACE INVADERS
MASTER OF DARKNESS

GG MONO 9.900

SENSIBLE SOCCER
ASTERIX
ALADDIN
JUNGLE BOOK
SURF NINJAS
NBA JAM
SONIC CHAOS
PRINCE OF PERSIA

GB MONO 4.400

TETRIS
TURRICAN
SPACE INVADERS
EMPIRE STRIKES BACK
PAPER BOY
TURTLES 2
GARGOULES QUEST
PROBOTECTOR
R TYPE
MAGNETIC SOCCER
FORTRESS OF FEAR
DUCK TALES
SPIDERMAN
MOTOCROSS MAMACS
TINY TOONS
METROID 2
TERMINATOR 2
PARODIUS
NAVY SEALS
QIX
SIMPSONS
PARASOLS STARS
FELIX THE CAT
ROGER RABBIT
LETHAL WEAPON
YOSHI
YOSHIES COOKIE
LITTLE MERMAID
SOCCERMANIA
ELEVATOR ACTION
SPEEDBALL 2
COOL SPOT
BOXING

MS MONO 1.900

ACTION FIGHTER
RESCUE MISSION
CUBORG HUNTER
TRANSBOT
GHOSTBUSTERS
SUPER TENNIS
GHOST HOUSE

MS MONO 3.900

BACK TO THE FUTURE
DEAD ANGIE
TERMINATOR
MY HERO
CHUCK ROCK
OFF ROAD
SIMPSONS
DOUBLE HAWK
SONIC
NEW ZEALAND STORY
WORLD GRAND PRIX
GLOBAL DEFENCE
ESWAY
SHANGAI
LEMMINGS
ZILLION II
CALIFORNIA GAMES
OUTRUN EUROPA
ZAXXON 3D
CHASE HQ
ALIEN 3
RASTAN
OPERATION WOLF
GANGSTER TOWN

MS

ASTERIX
MORTAL KOMBAT
JURASSIC PARK
STARWARS
KICK OFF
STREET OF RAGE

MEGA DR.2 + 2 GAMES 38.000
SN + STARWING 48.000
32X 69.000
3DO + 2 CD 160.000*

ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ SOFTWARE, HARDWARE ΚΑΙ ΚΑΛΩΔΙΩΝ ΓΙΑ AMIGA, SN, MD, MS, GG, GB, 3-D-O, PHILIPS

AMIGA CLUB ΜΕ ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΚΑΛΟΜΕΤΑ-ΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ
MD + GAME 29.900
SN + GAME 36.000
GB 13.000
AMIGA 500 55.000
AMIGA 600 65.000
AMIGA 1200 120.000
MONITOR PHILIPS 55.000
MONITOR COMMODORE 55-65.000

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ ΚΟΝΣΟΛΕΣ, CARTRIDGES, ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΠΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΜΙΚΡΗ ΔΙΑΦΟΡΑ

ΑΓΟΡΑΣΤΕ
ΣΤΙΣ ΠΙΟ ΦΘΗΝΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΑΓΟΡΑΣ

ΔΑΝΕΙΣΤΕΙΤΕ
ΓΙΝΕΤΕ ΜΕΛΗ ΤΟΥ CLUB ΚΑΙ ΔΑΝΕΙΣΤΕΙΤΕ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ

ΠΟΥΛΗΣΤΕ
ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΤΙΤΛΟΥΣ ΚΑΙ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΚΑΙ AMIGA

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΑΥΘΗΜΕΡΩΝ

















Φίλοι μου, καλώς ήρθατε στο τελευταίο Console Market του χρόνου. Αν και η στήλη εγκαινιάστηκε σχετικά πρόσφατα, κατάφερε να γίνει αγαπητή από τους χρήστες κονσολών, ενώ άλλοι εύχονται να μην υπήρξε ποτέ (γιατί άραγε;). Εμείς, πάντως, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε και τους μεν και τους δε. Αλλωστε, είναι προτιμότερο να σε μισούν και να σε προσέχουν παρά να σε αγνοούν!

Προτού προχωρήσουμε στα θέματα της στήλης, θα θέλαμε να κάνουμε μια διόρθωση. Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε αναφερθεί στην Atari και πιο συγκεκριμένα στον κ. Παπαδόπουλο λέγοντας ότι "κάποιος ιδιώτης αποφάσισε να πάρει στα χέρια του την τύχη του Jaguar". Δυστυχώς, ήταν ατυχής αυτή η διατύπωση. Στην πραγματικότητα, η Atari ήταν αυτή που αποφάσισε να αναθέσει στον κ. Παπαδόπουλο την προώθηση του νέου μηχανήματός της.

Μετά την αποκατάσταση του λάθους, ας κάνουμε μια βόλτα στα μαγαζιά για να δούμε τι προβάλλεται στις βιτρίνες τους λίγες μέρες πριν από τις γιορτές. Δύο νέα προϊόντα έκαναν την εμφάνισή τους, το 32X για τη Mega Drive και το Neo-Geo CD. Η αναλυτική παρουσίασή τους και οι πρώτες εντυπώσεις παρατίθενται στα αποκλειστικά τεστ που περιλαμβάνονται στο παρόν τεύχος.

Επίσης, έχετε τα μάτια σας ανοικτά, διότι σε λίγες μέρες θα κάνει την εμφάνισή του το πρώτο Saturn της Sega μαζί με το καταπληκτικό Virtua Fighter (στο ίδιο πακέτο) ευρωπαϊκών προδιαγραφών, ενώ υπάρχουν πληροφορίες ότι πολύ σύντομα θα έρθει και το 32-μπιτο μηχάνημα της NEC αλλά και το Playstation της Sony.

Αξιοπρόσεκτη είναι και η εμφάνιση της Philips στο χώρο με το μηχάνημά της CDI, το οποίο θα έχουμε τη χαρά να δούμε σε αρκετά καταστήματα, μια και οι πληροφορίες λένε πως η Philips θα βρει αξιόλογα καταστήματα του χώρου εν ενεργεία για να στεγάσει το μηχάνημά της. Θέλουμε να πιστεύουμε ότι θα υπάρξει κάποια ενημέρωση από την εταιρία, ώστε να μπορέσουμε να σας μεταφέρουμε περισσότερες

ΝΑ ΤΑ ΠΟΥΜΕ;

Ενδιαφέροντα σχόλια, πρώτες εντυπώσεις από δύο καταπληκτικά παιχνίδια, έξυπνες αγορές και πολλά άλλα περιλαμβάνει αυτή τη φορά η στήλη.

• του U. Grelloni



πληροφορίες σε επόμενο τεύχος. Οπως καταλαβαίνετε, πρόκειται να γίνει χαμός. Ο καταναλωτής δεν θα ξέρει τι να αγοράσει. Πάρα πολλά μηχανήματα, αλλά άγνωστο το μέλλον τους. Γι' αυτό, λίγη προσοχή και υπομονή, πριν από την αγορά, δεν βλάπτουν.

Ομως, τους περισσότερους κατόχους κάποιας κονσόλας θα ενδιαφέρει κυρίως το θέμα του software. Ετσι στο χώρο του software περιμένουμε να δούμε πάρα πολλούς τίτλους το Δεκέμβριο, μεταξύ των οποίων ξεχωρίσαμε τους εξής: Indy Car Racing (SNES - Mega Drive), Kawasaki Super Bike (Mega Drive - Game Gear), Doom (Jaguar), Pitfall (Sega CD), Samurai Showdown (Sega CD), Super FX Motocross (SNES), Tarzan (SNES, Gameboy, Game Gear), Fahrenheit (32X,

Sega CD), The Flintstones (SNES, Mega Drive), Warrio's Woods (SNES, NES), Rise of the Robots (CD32), Inferno (CD32), Checkered Flag (Jaguar), NBA Live '95 (SNES, Mega Drive).

Μια και αναφερθήκαμε στο χώρο του software, ας δούμε μια πολύ ενδιαφέρουσα έρευνα αγοράς γύρω από τα κριτήρια με τα οποία ο κόσμος επιλέγει τον α' ή το β' τίτλο.



ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΑΓΟΡΑΣ SOFTWARE

Σύμφωνα με τα αποτελέσματα έρευνας που έγινε γύρω από τα κριτήρια επιλογής κάποιου τίτλου σε διάφορες ευρωπαϊκές χώρες οι Γάλλοι αγοράζουν παιχνίδια που έχουν καταπληκτικά γραφικά και εντυπωσιακά εφέ, οι Ισπανοί προτιμούν τα ομαδικά παιχνίδια τύπου monopoly, αθλητικά κ.λπ., οι Γερμανοί ποτέ δεν αγοράζουν κάποιο παιχνίδι εάν δεν το έχουν δοκιμάσει, ενώ οι Αγγλοι συμβουλεύονται τα περιοδικά του χώρου προτού αγοράσουν κάποιο παιχνίδι.

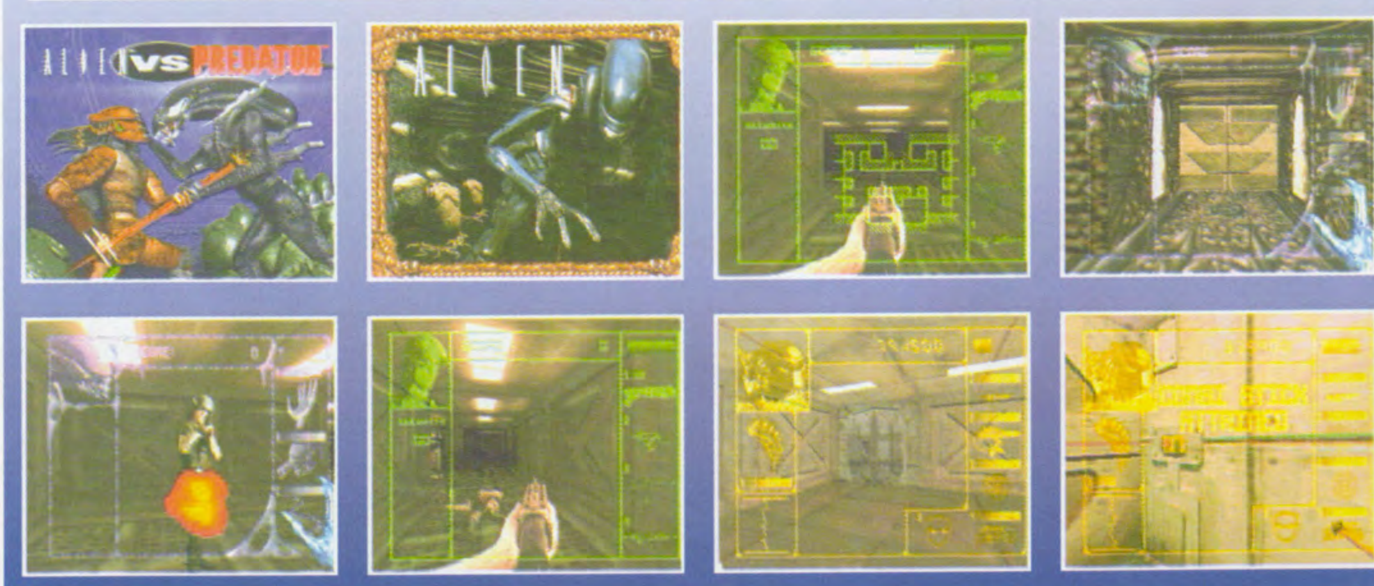
Δυστυχώς, στην έρευνα δεν υπήρχαν τα κριτήρια με τα οποία αγοράζουμε εμείς στην Ελλάδα κάποιον τίτλο. Πάντως, αν υπήρχε κάποια σχετική έρευνα, πιστεύω ότι θα είχαμε δύο κατηγορίες: οι gamers θα αγόραζαν τους top τίτλους που παρουσιάζουμε κάθε μήνα από τις σελίδες του περιοδικού μας, ενώ οι πατεράδες τους θα τους αγόραζαν κάποιο από τα παιχνίδια που υπάρχουν στις λίστες προσφορών της στήλης "Console Market". Βλέπετε, είναι και θέμα τιμής!

Ανέφερα τη λέξη τιμή και αμέσως μου ήρθε στο μυαλό το ποσό των 50 εκατομμυρίων δολαρίων. Αν θέλετε να μάθετε ποια εταιρία εισέπραξε 50 εκατομμύρια δολάρια μέσα σε μία εβδομάδα, δεν έχετε παρά να διαβάσετε την ειδησούλα που ακολουθεί.

MORTAL ΑΡΙΘΜΟΛΟΓΙΑ

Για πείτε μου κάτι: ξέρετε τι μπορούν να σας προσφέρουν 65 φορτηγά, 11 jumbo jets και καμιά εκατοσταριά securit-άδες; Παραγγελίες αξίας 50

ALIEN vs PREDATOR - ATARI JAGUAR



CONSOLE MARKET

εκατομμυρίων δολαρίων, αρκεί να είστε η Acclaim.

Η εταιρία κατέβαλε τεράστιες προσπάθειες για να παραδώσει την πρώτη εβδομάδα της επίσημης κυκλοφορίας (9 Σεπτεμβρίου '94) του παιχνιδιού 2.5 εκατομμύρια κομμάτια Mortal Kombat II σε περισσότερα από 15.000 καταστήματα λιανικής πώλησης, καταρρίπτοντας το ρεκόρ που κατείχε μέχρι τότε παιχνίδι της ίδιας εταιρίας, το NBA JAM!

Πιάσαμε στο στόμα μας το Mortal Kombat. Ως γνωστόν, εδώ και πολύ καιρό, χρόνια θα έλεγα, υπάρχει μια διαμάχη μεταξύ Amiga, Atari και PC χρηστών. Διαμάχη του τύπου "το δικό μου μηχάνημα είναι καλύτερο", "το δικό μου είναι γρηγορότερο" κ.λπ.

Η ίδια διαμάχη υπάρχει και μεταξύ των fans του Mortal Kombat και του Street Fighter. Αλήθεια, ξέρετε πότε εμφανίστηκε για πρώτη φορά το Street Fighter; Αν όχι τότε, ρίξτε μια ματιά στην επόμενη ειδησούλα.

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΑΠΟ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ INFOWORLD

MEGA DRIVE		SUPER NES	
MORTAL KOMBAT II	13.500	NBA JAM	11.800
NBA JAM	11.800	ST. FIGHTER II TURBO	10.900
MORTAL KOMBAT	8.400	DRACULA	9.300
PHANTASY STAR II	3.000	SUPER STAR WARS	8.400
ALTERED BEAST	3.000	ZELDA	3.000
SHADOW OF THE BEAST	3.900	SUPER SOCCER	4.900
DOUBLE DRAGON III	6.700	STREET FIGHTER II	3.000
SONIC THE HEDGEHOG	3.000	ANOTHER WORLD	4.900
SWORD OF VERMILION	3.000	STARWING	4.900

STREET FIGHTER STORY

1987: Πρωτοεμφανίστηκε στις αίθουσες ηλεκτρονικών.

1988: Πρώτη εμφάνιση στους home computers (PC, Atari ST, C64/128 και Amiga).

9/90: Πρώτη εμφάνιση σε κονσόλα (NES).

3/91: Η αρχή ενός φαινομένου. Το Street Fighter II εμφανίζεται στις αίθουσες των ηλεκτρονικών.

4/92: Street Fighter II Champion Edition. Από εδώ ξεκίνησε η επιλογή να μπορούν και οι δύο αντίπαλοι να έχουν τον ίδιο παίκτη π.χ. Chun Li vs Chun Li.

7/92: Street Fighter II για το SNES.

11/92: Το Turbo Street Fighter II Champion Edition στις αίθουσες των ηλεκτρονικών.

8/93: Το Street Fighter II Turbo για το Super Nes.

9/93: To Street Fighter II Special Champion Edition για το Mega Drive.

10/93: Εμφανίζονται για πρώτη φορά τέσσερις νέοι χαρακτήρες, οι Dee Jay, Fei Long, Cammy και T. Hawk, στο Super Street Fighter II στις αίθουσες ηλεκτρονικών.

4/94: Για πρώτη φορά το παιχνίδι αποκτά turbo, ενώ εμφανίζεται και ο μυστικός κακός Akuma, πάλι στην έκδοση για coin-op.

7/94: Το Super Street Fighter II ξεπερνά το ένα εκατομμμύριο πωλήσεις στη Βόρεια Αμερική για τις δύο δημοφιλέστερες κονσόλες, τη Mega Drive και το Super Nes.

11/94: Το Super Street Fighter II Turbo εμφανίζεται για το 3DO.

Αρκετά ενδιαφέροντα όλα αυτά τα στοιχεία, δε

DONKEY KONG COUNTRY (SNES)



βρίσκετε; Ωστόσο, επειδή θέλουμε να είμαστε εντάξει, πρέπει να αναφέρουμε ότι αντλήσαμε τα στοιχεία από αμερικανικό περιοδικό του χώρου.

Πάντως, όσοι ενδιαφέρονται να δουν ζωντανούς τους ήρωες του Street Fighter, δεν έχουν παρά να περιμένουν την κινηματογραφική ταινία της Capcom, η οποία από ό,τι λέγεται έκανε φτωχότερο τον πρόεδρο της εταιρίας κατά 40 εκατομμύρια δολάρια!

ALIEN vs PREDATOR (ATARI JAGUAR)

Επιτέλους, ένα παιχνίδι που δείχνει τις πραγματικές δυνατότητες του Jaguar. Καιρός ήταν! Εδώ και καιρό υποστηρίζαμε το μηχάνημα χαρακτηρίζοντάς το ως το καλύτερο hardware που είχε κυκλοφορήσει μέχρι τώρα, αλλά δεν είχαμε δει κάποιο παιχνίδι που να επιβεβαιώνει τα λεγόμενά μας.

Τελικά, ήρθε το Alien vs Predator και μας αποστόμωσε! Το παιχνίδι δεν πρωτοτυπεί σε ό,τι αφορά το σενάριο, μια και ακολουθεί τα βήματα του Doom. Οσον αφορά όμως στην ατμόσφαιρα, τα εφέ και τα γραφικά δεν έχει καμία σχέση με οτιδήποτε έχουμε γνωρίσει έως τώρα.

Το παιχνίδι είναι καταπληκτικό! Δυστυχώς, δεν προλάβαμε να κάνουμε εκτενέστερη παρουσίασή του, καθώς έφθασε στα χέρια μας λίγες ημέρες πριν από την έκδοση του τεύχους. Περιοριστείτε, λοιπόν, στις φωτογραφίες που παραθέτουμε, έτσι για να σας ανοίξει η όρεξη, και αναμείνατε στο ...επόμενο Pixelmania.

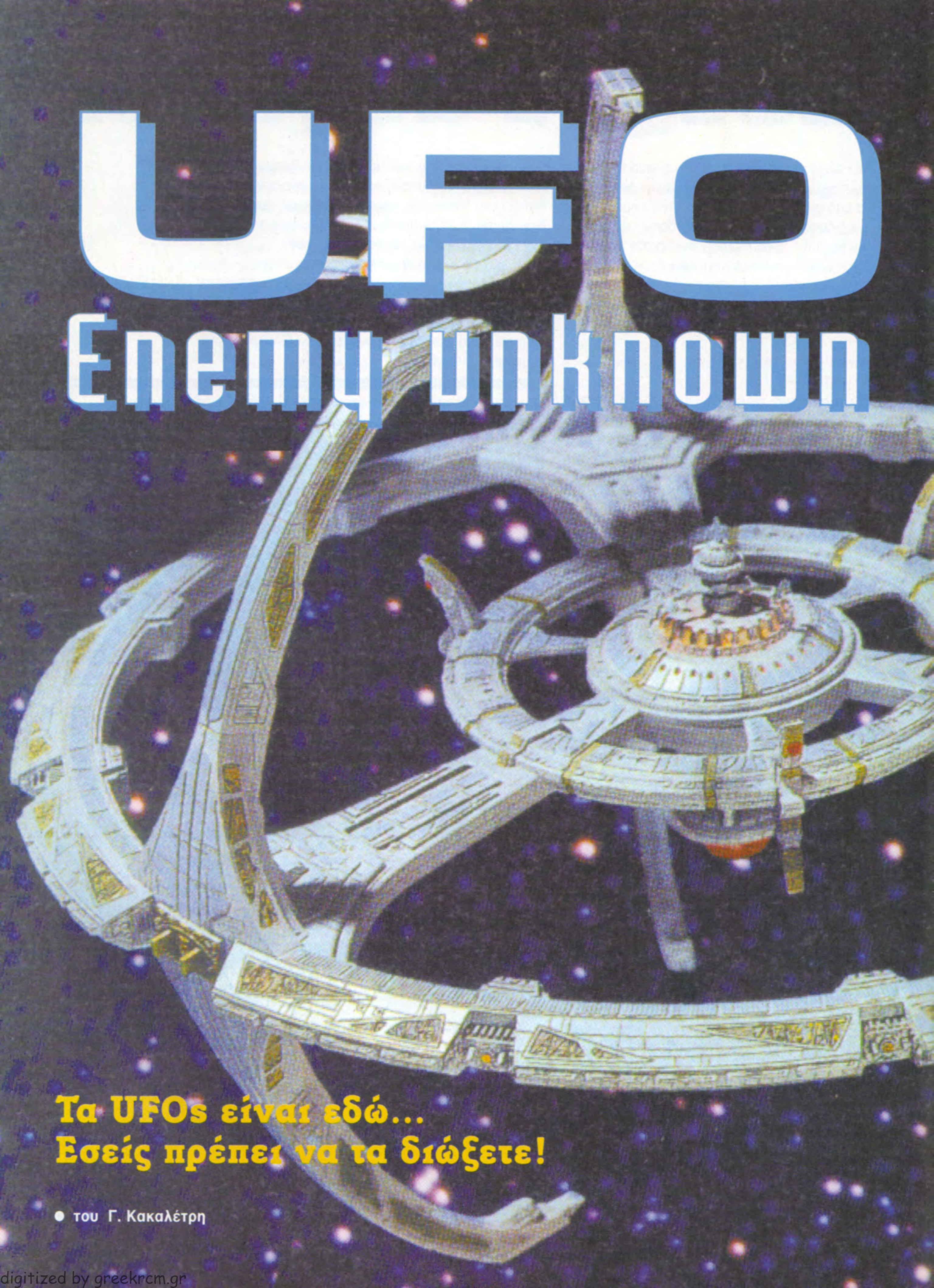
Πάντως, αν είστε κάτοχος ενός Jaguar, θα σας συμβούλευα να σπεύσετε να το αγοράσετε, καθώς είναι ένας από τους τίτλους που πραγματικά δείχνει τις δυνατότητες του μηχανήματος. Το Alien vs Predator βρήκαμε σε δύο καταστήματα της Καλλιθέας, το Gamers Club (Γρυπάρη 53) και το TeleClub (Θησέως 60).

DONKEY KONG COUNTRY (SNES)

Την ώρα που διαβάζετε αυτές τις γραμμές, το Donkey Kong Country θα στολίζει τις βιτρίνες των καταστημάτων. Το μικρό χρονικό διάστημα κατά το οποίο παρέμεινε στα γραφεία μας δεν μας επέτρεψε να φιλοξενήσουμε μια εκτενή παρουσίαση, η οποία όμως έχει προγραμματιστεί για το επόμενο Pixelmania. Το DKC είναι το καλύτερο παιχνίδι από άποψη γραφικών και animation που δημιουργήθηκε ποτέ για Super Nes. Τρομερά γραφικά! Βλέπετε, είναι το πρώτο fully rendered παιχνίδι σχεδιασμένο από την κορυφαία εταιρία παραγωγής software, Rare, χρησιμοποιώντας την τεχνολογία της Silicon Graphics (η ίδια τεχνολογία με την οποία φτιάχτηκαν τα κινηματογραφικά εφέ στην ταινία Jurassic Park). Επίσης, πολύ ρεαλιστική και αρκετά γρήγορη είναι η κίνηση των sprites, αν και ώρες-ώρες μας θύμιζε κάτι από Sonic. Εντυπωσιακή είναι η μουσική επένδυση του παιχνιδιού καθώς και τα ηχητικά εφέ.

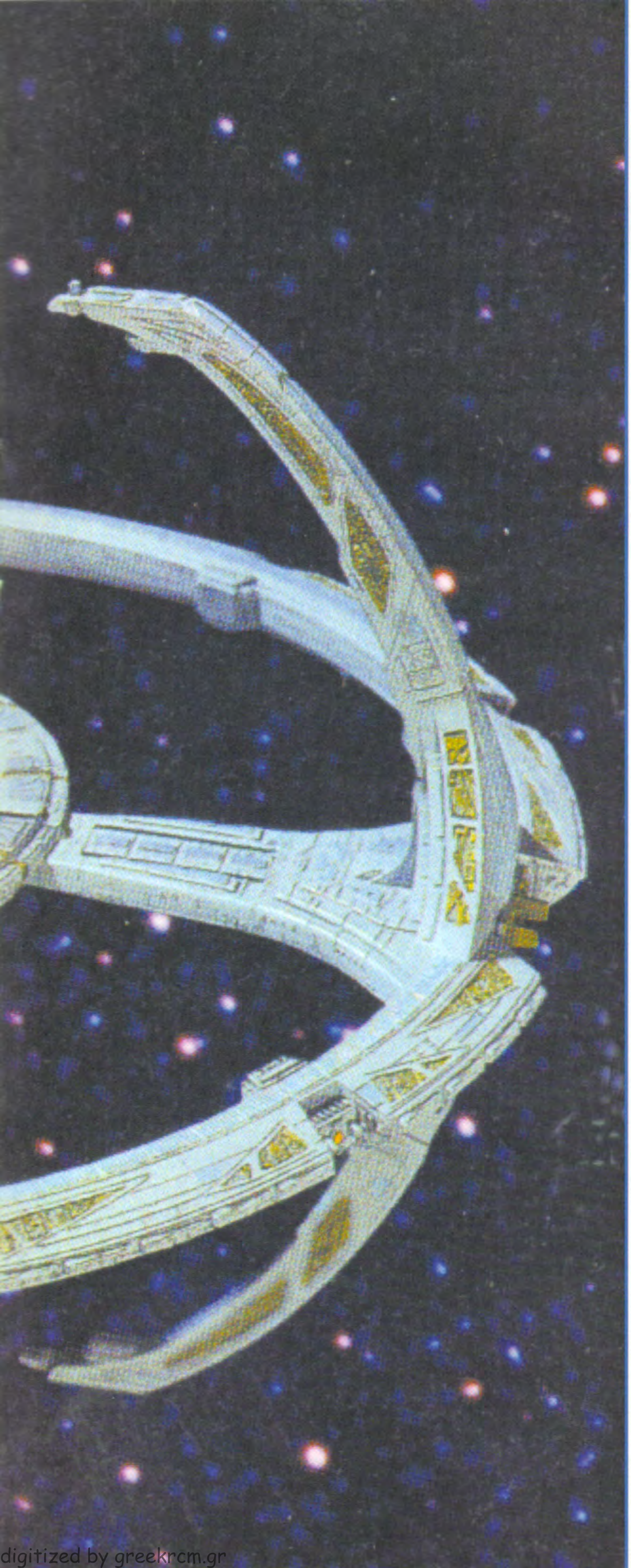
Ρίξτε μια ματιά στις φωτογραφίες που δημοσιεύουμε και κάντε υπομονή μέχρι το επόμενο τεύχος, όπου θα υπάρχει αναλυτικότερη παρουσίαση. Τέλος, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τα καταστήματα Gamers Club που μας πρόσφεραν το Donkey Kong Country.

UFO
Enemy unknown



**Τα UFOs είναι εδώ...
Εσείς πρέπει να τα διώξετε!**

● του Γ. Κακαλέτρη



SPECIAL REVIEW

Σε κάποια μελλοντική εποχή, ο μπλε πλανήτης του ηλιακού συστήματος δέχεται διαδοχικές επισκέψεις ιπτάμενων αντικειμένων άγνωστης ταυτότητας, τα οποία προβαίνουν σε πολεμικές πράξεις εναντίον των γήινων κρατών. Οι κυβερνήσεις όλου του κόσμου αποφασίζουν ότι κάποιος πρέπει να αναλάβει την τήρηση της τάξης για να περιορίσει όσο το δυνατόν περισσότερο τη δραστηριότητα των UFOs σε όλο τον πλανήτη. Μια βάση με τον κατάλληλο εξοπλισμό, οπλισμός και διαστημόπλοια, οικονομικοί πόροι και ένα μικρό ανθρώπινο δυναμικό είναι στη διάθεσή σας και, όπως θα καταλάβατε, εσείς είστε αυτός που θα φέρει την ηρεμία πίσω στη Γη.

Η νέα δημιουργία της Microprose, έπειτα από αρκετό καιρό, έρχεται και στα δύο AGA συστήματα της Commodore (Amiga 1200/4000 και CD32) και αποτελεί μια νέα μορφή παιχνιδιού στρατηγικής η οποία κινείται μεταξύ κλασικού strategy και role playing game. Οσοι ψάχνουν για κάτι που θα "ζεστάνει" το joystick τους, δεν θα το βρουν στο UFO, αν και εδώ η δράση είναι άφθονη...

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Αφού ο παίκτης διαλέξει τη γλώσσα που επιθυμεί να επικοινωνεί με το UFO, μπορεί να ξεκινήσει ένα νέο παιχνίδι ή να φορτώσει κάποιο παλαιότερο.

Στο ξεκίνημα ενός νέου παιχνιδιού, ζητείται το επίπεδο δυσκολίας. Υπάρχουν πέντε διαφορετικές επιλογές, οι οποίες επηρεάζουν σε πολύ μεγάλο βαθμό την πυκνότητα των εξωγήινων εμφανίσεων, αλλά και τις ικανότητες των "τεράτων" που επισκέπτονται τη Γη.

Αμέσως μετά, εμφανίζεται η κεντρική οθόνη του προγράμματος, η οποία περιέχει την Υδρόγειο, και θα πρέπει ο παίκτης να τοποθετήσει τη βάση του σε κάποιο σημείο του κόσμου. Κάτω δεξιά στην οθόνη υπάρχουν μερικά εργαλεία για να χειριστεί την Υδρόγειο (περιστροφή, zoom-in και zoom-out), ενώ μπορεί να την περιστρέψει και κρατώντας πατημένο το δεξί mouse-button και σύροντας το ποντίκι.

Αφού επιλεγεί το σημείο και δοθεί όνομα στην αρχική βάση, μπορεί κανείς να περάσει στην οθόνη των Βάσεων (Bases) όπου εμφανίζεται η πρώτη





και μοναδική του βάση. Θα επιστρέψουμε αργότερα αναλυτικά σε αυτό το σημείο, αλλά προς το παρόν θα αναφέρουμε ότι από εδώ μπορεί κάποιος να περάσει σε έναν πολύ μεγάλο αριθμό υπο-μενού, από τα οποία χειρίζεται έρευνα, εξοπλισμό, αεροσκάφη, βάσεις κ.λπ.

Από το GeoScape γυρνά στην Υδρόγειο όπου μπορεί να παρατηρήσει τα κουμπιά που ρυθμίζουν τη ροή του χρόνου. Βάζοντας πιο γρήγορο βήμα, μπορεί να περιμένει να συμβεί κάποιο σημαντικό γεγονός όπως, για παράδειγμα, να εμφανιστεί κάποιο UFO στα ραντάρ των βάσεών του. Το αντικείμενο αυτό σημειώνεται πάνω στο χάρτη και, πλέον, από την επιλογή INTERCEPT μπορεί να σταλεί κάποιο κατάλληλο σκάφος να κυνηγήσει το UFO.



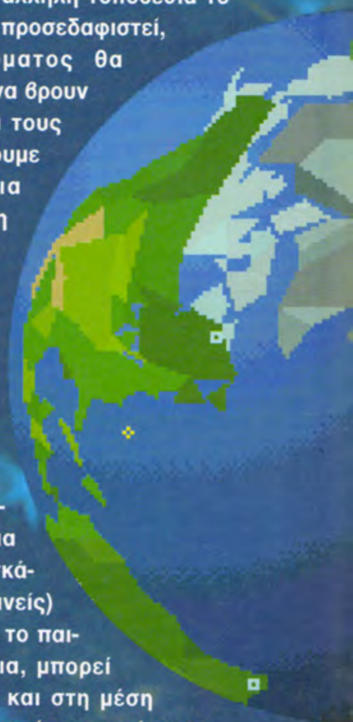
Εδώ έχουμε την πρώτη οθόνη δράσης, όπου θα πρέπει να χτυπηθεί το UFO και ή να καταρριφθεί ή να καταστραφεί στον αέρα. Βέβαια, υπάρχει και η πιθανότητα αποτυχίας της αποστολής, όμως προς το παρόν θα μας απασχολήσει η κατάρριψη, αφού από τα συντρίμμια του εχθρικού σκάφους θα βγουν εξωγήινοι οι



οποίοι, αν δεν αντιμετωπιστούν, θα δημιουργήσουν βάσεις και... προβλήματα.

Ιδιαίτερα δύσκολα γίνονται τα πράγματα αν οι εξωγήινοι προσεδαφιστούν δίπλα σε κάποια μεγάλη πόλη.

Αφού φτάσει στην κατάλληλη τοποθεσία το μεταγωγικό σκάφος και προσεδαφιστεί, τα μέλη του πληρώματος θα κατεβούν και θα πρέπει να βρουν τους εξωγήινους και να τους εξολοθρεύσουν. Εδώ έχουμε τη δεύτερη και κύρια οθόνη δράσης, όπου η απεικόνιση αλλάζει αρκετά. Στο κάτω μέρος εμφανίζονται τα εικονίδια για το χειρισμό των μελών της ομάδας, ενώ στο πάνω και μεγαλύτερο μέρος της εκτυλίσσονται οι αναμετρήσεις με τους εξωγήινους. Οταν τελειώσει μια μάχη επιτυχώς, τότε το σκάφος (αν έχει επιβιώσει κανείς) επιστρέφει στη βάση και το παιχνίδι συνεχίζεται. Βέβαια, μπορεί κάποιος να αποχωρήσει και στη μέση της μάχης, αν διαπιστώσει ότι τα πράγματα είναι πιο δύσκολα απ' όσο περίμενε, αλλά θα πρέπει να μεταφερθούν οι μαχητές στο σκάφος γιατί διαφορετικά θα χαθούν.



Σε γενικές γραμμές, όσα προαναφέρθηκαν περιγράφουν τη ροή του παιχνιδιού, έχουν όμως παραλειφθεί τα στοιχεία σχετικά με τις ανακαλύψεις, κατασκευές, αγοραπωλησίες και αρκετά ακόμα τα οποία θα δούμε αμέσως.

ΟΙ ΒΑΣΕΙΣ

Κάθε βάση αποτελείται από ένα χώρο, πάνω στον οποίο τοποθετούνται τα διάφορα κτίσματα. Η αρχική βάση παρέχει όλα τα απαραίτητα για να ξεκινήσει κανείς το παιχνίδι, όμως δεν είναι άσχημη ιδέα να













κατασκευάζει κανείς και δεύτερη βάση σε κάποιο άλλο σημείο του κόσμου. Κατά το χτίσιμο μιας νέας βάσης, πρώτα τοποθετείται το ασανσέρ, το οποίο δίνει πρόσβαση σε αυτήν από το έδαφος, και στη συνέχεια γύρω του τοποθετούνται όλα τα υπόλοιπα έτσι ώστε να έχουν άμεση ή έμμεση πρόσβαση σε αυτό.

Μερικά από τα κτίρια είναι τα εξής:

Hangar: Ο χώρος στον οποίο απογειώνονται και προσγειώνονται τα αεροσκάφη. Υπάρχει ένα για κάθε αεροσκάφος της βάσης.

Radar Systems: Τα συστήματα ανίχνευσης UFOs.

Living Quarters: Χώρος κατοικίας για το προσωπικό της βάσης.

General Stores: Οι αποθήκες.

Laboratory: Το εργαστήριο απ' όπου ανακαλύπτονται νέα όπλα, κτίσματα, αεροσκάφη κ.λπ.

Workshop: Το εργαστήριο κατασκευής διαφόρων εξαρτημάτων, οπλισμού κ.λπ.

Alien Containment: Ο χώρος όπου αποθηκεύονται τα ζωντανά εξωγήινα πλάσματα.

Misile Defence: Αναλαμβάνουν την άμυνα της βάσης, αφού είναι πολύ πιθανόν να γίνει στόχος εξωγήινων. Αυτά είναι τα αρχικά διαθέσιμα κτίσματα, όμως στην πορεία είναι δυνατόν κάποιος να ανακαλύψει νέα, όπως, για παράδειγμα, plasma defence κ.ά.

Στην κατασκευή νέων κτιρίων σε μια βάση, περνά κανείς από την επιλογή Built Facilities και, αφού τοποθετήσει το νέο κτίσμα στο σημείο που θέλει, αυτό εμφανίζεται αχνό πάνω στο χάρτη με την ένδειξη των ημερών που απαιτούνται μέχρι να ετοιμαστεί. Οπως είναι φυσικό, κάθε κτίσμα έχει κάποιο αρχικό κόστος αλλά και κόστος συντήρησης.

Συνοπτική παρουσίαση των λειτουργιών μιας βάσης γίνεται από την επιλογή BASE INFORMATION, απ' όπου μπορεί κανείς να διαπιστώσει αναλυτικά το κόστος προσωπικού και εξοπλισμού. Σημειώστε ότι τα σκάφη δεν ανήκουν στην XComm, με αποτέλεσμα να έχουν κάποιο κόστος μίσθωσης.

ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΙΣ-ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ-ΑΓΟΡΕΣ

Αν σε κάποια βάση υπάρχει Laboratory και διαθέσιμοι επιστήμονες, τότε μπορεί να ξεκινήσει η διαδικασία έρευνας για την ανακάλυψη νέων όπλων, σκαφών, κτιρίων κ.λπ.

Από την επιλογή RESEARCH ο παίκτης μεταφέρεται στην οθόνη της Ερευνας όπου μπορεί να ξεκινήσει κάποιο νέο project, να παρατηρήσει την πορεία ενός παλιού ή να το διακόψει. Κάθε laboratory μπορεί να καλύψει τις ανάγκες 50 επιστημόνων, όμως αρχικά δίνονται αρκετά λιγότεροι. Πολλές φορές, το αποτέλεσμα της έρευνας δεν αποτελεί άμεσα κατασκευάσιμο αντικείμενο, αλλά τεχνογνωσία για περαιτέρω ερευνητική διαδικασία, και πρώτο παράδειγμα αποτελούν τα LASER WEAPONS.

Δρόμο για νέες ανακαλύψεις ανοίγουν και τα αντικείμενα που μπορεί κανείς να συλλέξει στις μάχες με τους εξωγήινους από το χώρο προσεδάφισής τους.

Οι κατασκευές (επιλογή MANUFACTURE) λειτουργούν με τρόπο παραπλήσιο. Το αντίστοιχο

να στεγάσουν μέχρι το πολύ 50 τεχνικούς. Οπως είναι φυσικό, μπορεί να κατασκευαστούν μόνο τα αντικείμενα που έχουν ήδη ανακαλυφθεί. Οι επιστήμονες και οι τεχνικοί, όπως επίσης και οι στρατιώτες, "αγοράζονται" από την επιλογή RECRUIT/PURCHASE, όπως ακριβώς και τα κοινά αντικείμενα. Ο παίκτης "παραγγέλλει" από τα κράτη-υποστηρικτές τον αριθμό αντικειμένων ή προσώπων από κάθε κατηγορία και, αφού πληρώσει το απαιτούμενο ποσό, περιμένει μέχρι να του αποσταλούν στις βάσεις του.

Η λειτουργία SELL/SACK είναι η αντίστροφη της προηγούμενης και μπορεί να αποτελέσει μεγάλη πηγή εσόδων όταν το εργατικό δυναμικό και τα αντικείμενα που έχουν ανακαλυφθεί το επιτρέπουν.

Οι μεταφορές αντικειμένων από μια βάση προς τις υπόλοιπες γίνονται από την επιλογή TRANSFER και η λειτουργία είναι προφανής.

ΣΤΡΑΤΙΩΤΕΣ

Ενα από τα πιο κρίσιμα σημεία του παιχνιδιού είναι επιλογή των στρατιωτών και του εξοπλισμού τους. Οπως ένα κλασικό RPG, το UFO χρησιμοποιεί πλήθος στοιχείων που περιγράφουν τις ικανότητες των στρατιωτών και τους αποδίδει διάφορους χαρακτηρισμούς, οι οποίοι σε γενικές γραμμές αντανακλούν την αξία τους. Συγκεκριμένα, τα στοιχεία σχετικά με τις ιδιότητες αλλά και την κατάσταση κάθε στρατιώτη είναι τα εξής:

1. Time Units, οι χρονικές μονάδες που απομένουν στο στρατιώτη. Καθορίζουν πόσο μπορεί να κινηθεί ακόμα στο πεδίο της μάχης, αλλά και το κατά πόσο και πώς μπορεί να στοχεύσει κατά των εχθρών.

2. Energy, η ενέργεια που έχει, η οποία μειώνεται με τα χτυπήματα αλλά και με διάφορες κοπιαστικές ενέργειες, όπως, για παράδειγμα, το πέρασμα μέσα από παχύ χορτάρι.

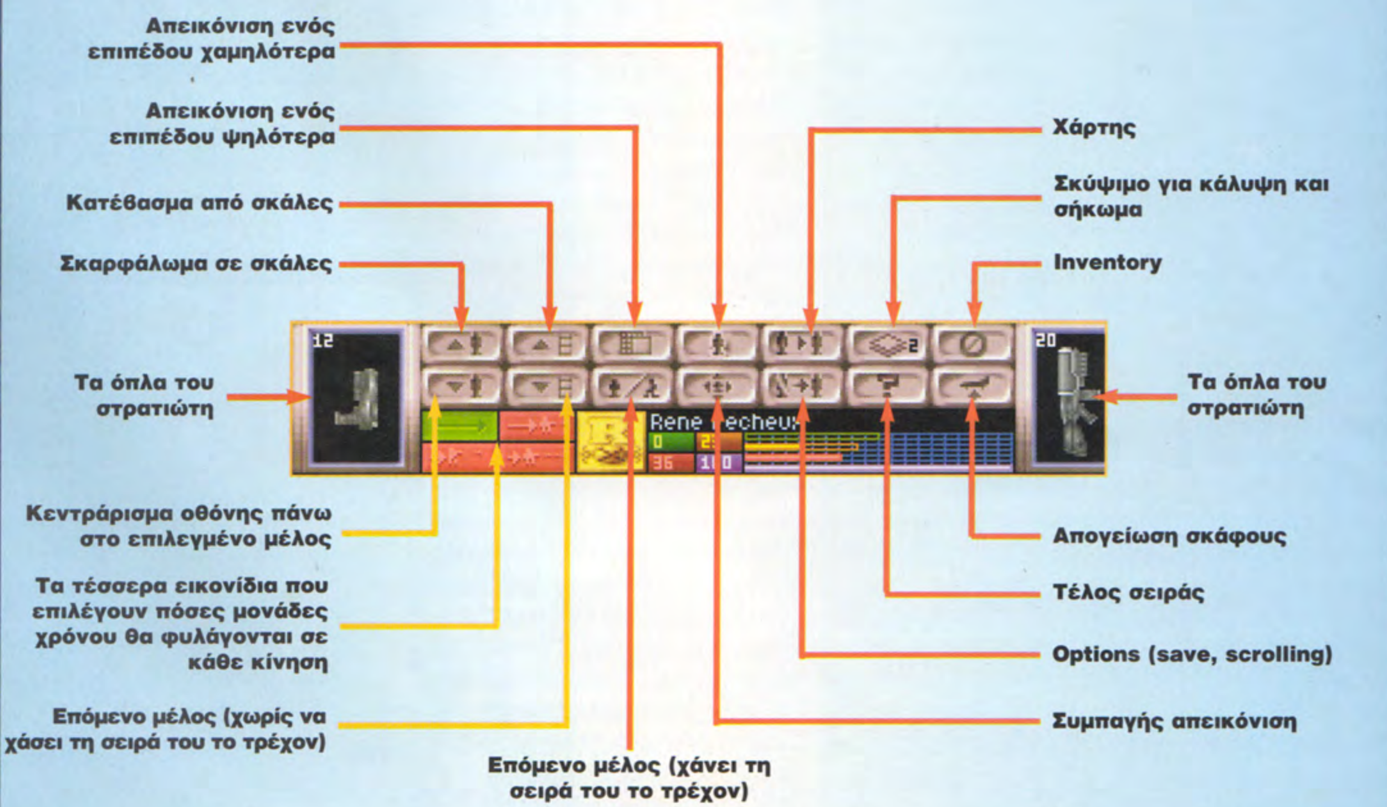
3. Health, η υγεία του στρατιώτη. Μειώνεται με τα χτυπήματα και, αν φτάσει στο μηδέν, ο στρατιώτης σκοτώνεται.

4. Fatal Wounds, ο αριθμός των σοβαρών πληγών που έχει ο στρατιώτης. Μειώνονται με τη χρήση Medi Kits.

5. Bravery, το θάρρος του στρατιώτη, καθορίζει το πόσο γρήγορα θα πέφτει το ηθικό του.

6. Morale, το ηθικό. Πέφτει αν η μάχη κλίνει εις

ΤΟ ΚΕΝΤΡΙΚΟ MENU







βάρος της ομάδας και, αν πέσει κάτω από το 50, ο στρατιώτης πανικοβάλλεται με αποτέλεσμα να πετά τα όπλα, να πυροβολεί άσκοπα κ.ά.

7. Reactions, οι αυτόματες αντιδράσεις του στρατιώτη. Κατά πόσο δηλαδή ο στρατιώτης αυτός θα χτυπήσει αποτελεσματικά έναν εξωγήινο κατά τη διάρκεια της σειράς του τελευταίου.

8. Firing Accuracy, η ευστοχία. Αυξάνεται καθώς ο στρατιώτης κερδίζει εμπειρίες.

9. Throwing Accuracy, η ευστοχία του κατά τη ρίψη αντικειμένων. Επίσης βελτιώνεται με την απόκτηση εμπειρίας.

10. Strength, η δύναμη η οποία καθορίζει το πόσο μακριά μπορεί κάποιος να πετάξει ένα αντικείμενο.

11. Psionic Strength, η ψυχική δύναμη του στρατιώτη, η οποία καθορίζει την αντοχή του σε νοητικού επιπέδου επιθέσεις από εξωγήινους.

12. Psionic Skill, η ικανότητα χειρισμού ψυχικών ενισχυτών από το στρατιώτη κατά τη διάρκεια νοητικών αναμετρήσεων.

13. Armour, τέσσερις ενδείξεις για την πανοπλία του στρατιώτη, οι οποίες αυξάνουν καθώς κατασκευάζονται πιο ανεπτυγμένες ασπίδες.

Ο οπλισμός του κάθε μέλους μιας ομάδας αντλείται από τα αντικείμενα που βρίσκονται μέσα στο σκάφος που αναλαμβάνει την αποστολή, ενώ το βάρος πέφτει στον εξοπλισμό του σκάφους. Σημειώστε ότι κάθε ενέργεια πάνω σε σκάφη (φόρτωμα, αλλαγή εξοπλισμού, επισκευές) δεν εκτελείται αυτόματα, με αποτέλεσμα το σκάφος να μην είναι διαθέσιμο για κάποιο διάστημα.



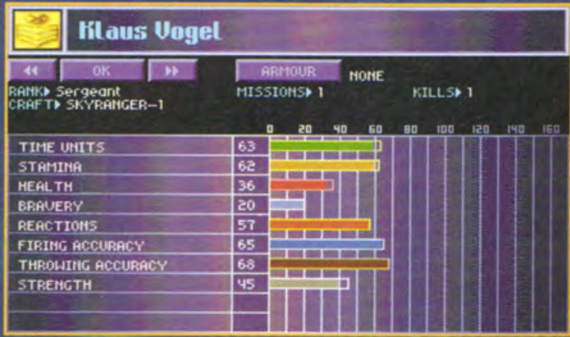
INTERCEPT

Οπως είπαμε και προηγουμένως, όταν τα ραντάρ λάβουν το σήμα κάποιου UFO, αποστέλλεται INTERCEPTOR για την κατάρριψή του. Εκεί ακολουθεί μια σύντομη εναέρια μάχη, όπου ο παίκτης μπορεί να επιλέξει τον τρόπο επίθεσης του Interceptor ή να διατάξει την απομάκρυνσή του, αν χτυπηθεί σοβαρά από το εχθρικό σκάφος. Πάνω στη μικρή οθόνη που εμφανίζεται, σημειώνονται δύο γραμμές οι οποίες είναι ενδεικτικές της εμβέλειας των όπλων του





Interceptor. Τα όπλα αυτά μπορεί να αντικατασταθούν αργότερα από άλλα πιο αποτελεσματικά, ώστε να αποφεύγεται η μεγάλη προσέγγιση του εχθρικού σκάφους, η οποία μπορεί να έχει καταστροφικές συνέπειες για το Interceptor. Στη συνέχεια, το μεταγωγικό πρέπει να μεταφέρει στρατιώτες και οπλισμό στο σημείο πτώσης του UFO, ώστε να καταστραφεί η βάση που πιθανόν θα έχουν φτιάξει οι εξωγήινοι, αλλά και να εξοντωθούν όλοι. Οι χειρισμοί είναι προφανείς εδώ, προσέξτε όμως το ότι η ζημιά που προκαλεί ένα εύστοχο χτύπημα σε έναν αντίπαλο, εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από το όπλο και το είδος βλημάτων που χρησιμοποιείτε. Μπορείτε να κάνετε χρήση των τεσσάρων μεθόδων μετακίνησης, ώστε στο τέλος να περισσεύουν αρκετά time units στο στρατιώτη ή στο ρομπότ για να καταφέρει κάποιου είδους χτύπημα. Η απόσταση παίζει καταλυτικό ρόλο στην ευστοχία ενός χτυπήματος, αν και σε αυτό συνεισφέρουν και οι εξής παράγοντες: η ευστοχία του ίδιου του σκοπευτή, το είδος του όπλου που χρησιμοποιείται και ο τρόπος με τον οποίο έγινε ο πυροβολισμός (έπειτα από σημάδι, βιαστική βολή, ριπή κ.λπ).



ΓΕΝΙΚΑ

Η όλη υπόθεση πλαισιώνεται από μερικά ακόμα στοιχεία που το κάνουν πιο ενδιαφέρον, όπως η διακύμανση της οικονομικής βοήθειας από τα διάφορα κράτη. Καθώς αυξάνεται η δραστηριότητα των UFOs σε κάποιες περιοχές, οι αντίστοιχες κυβερνήσεις διαμαρτύρονται μειώνοντας τις οικονομικές παροχές τους και αυξάνοντας τις δυσκολίες της X Comm. Πολλά στατιστικά στοιχεία δίνονται από τα γραφήματα (GRAPHS), ενώ η συνηθισμένη πια εγκυκλοπαίδεια που πλαισιώνει πολλούς τίτλους της Microproce υπάρχει και εδώ υπενθυμίζοντας κάποια χρήσιμα στοιχεία στον παίκτη καθώς ανακαλύπτει νέα αντικείμενα και μορφές ζωής. Το UFO αποτελεί μια νέα πρόταση στο χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής, η οποία στο χώρο των PCs έγινε δεκτή με ποικίλες αντιδράσεις. Αναμφίβολα όμως πρόκειται για ένα σύνθετο παιχνίδι με πολύ καλά γραφικά σε 256 χρώματα (δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε NON-AGA Amiga), αρκετό ήχο ικανό να απασχολήσει τον παίκτη για πολλές ώρες. Η έκδοση για Amiga 1200/4000 εγκαθίσταται σε σκληρό δίσκο, αν και χωρίς τη χρήση FAST RAM θα είναι απαραίτητη η ύπαρξη startup disk ή η χρήση κάποιου τεχνάσματος, αφού το παιχνίδι μόλις και μετά βίας τρέχει στα 2MB της βασικής RAM.

Η ύπαρξη FAST RAM ή κάποιου accelerator βελτιώνει κατά πολύ την απόκριση του UFO, το οποίο αποδεικνύεται σχετικά αργό, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν μπορεί να παιχτεί και χωρίς αυτά.

Όμορφα στατικά γραφικά, πλήθος εικονιδίων και animation στις μάχες.
ΓΡΑΦΙΚΑ 88%

Έχει αρκετά κενά αλλά γενικά ικανοποιεί.
ΗΧΟΣ 80%

Πρωτότυπο θέμα και πολύ καλή παρουσίαση, πάσχει μόνο στον τομέα της ταχύτητας.
GAMEPLAY 93%

Μπορεί να κρατήσει τον παίκτη για πολλές ώρες μπροστά στην οθόνη.
ΓΕΝΙΚΑ 91%







AMIGA WORLD



PC's WORLD



CONSOLE'S WORLD



PERIPHERALS WORLD

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΩΝ

Amiga CD32 με OSCAR και DIGGERS
ΤΙΜΗ 57.500

386DX/40MHz, HD 270MB, color monitor, 1MB S-VGA, 4MB RAM, 1.44 FDD, mouse
ΤΙΜΗ 199.000

Super Nintendo με STARWING
ΤΙΜΗ 39.900

ΝΕΟ! ΕΛΛΗΝΟΑΓΓΛΙΚΟ - ΑΓΓΛΟΕΛΛΗΝΙΚΟ ΛΕΞΙΚΟ 35000 ΛΕΞΕΩΝ ΓΙΑ AMIGA
ΤΙΜΗ 8.900

INFOWORLD
ο κόσμος σας

INFOWORLD

ΑΓΟΡΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ (AMIGA-PC)
ΚΟΝΣΟΛΩΝ
ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΩΝ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ (S.NES - MEGADRIVE - GAMEGEAR GAMEBOY - CD32-LYNX)

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ (A600/A1200)

3.5" ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΣ (A1200) - ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΣ (A600/A1200)

214MB	50.800
270M8	55.000
340MB	63.500
425MB	67.800
540MB	77.900
ΝΕΟΣ 730MB	90.700

(+5.000 για εξωτερικό χωρίς τροφοδοτικό +9.000 για X-DRIVE KIT)

2.5" ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΣ (A600/A1200)

21MB	18.500
40MB	29.500
81MB	49.900
120MB	63.500
200MB	74.500
250MB	84.800

(ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΛΩΔΙΟ-ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ)

AMIGA COMPUTERS

A1200	???.??? (αναμένεται)
A4000/030/040	???.??? (αναμένεται)
CD 32 (2 games)	57.500

CONSOLES

MEGA DRIVE (+SONIC)	39.900
SUPER NES (+STARWING)	39.900
GAME GEAR (4 GAMES)	34.900

PC COMPATIBLES

INFOWORLD 386DX/40	205.000
INFOWORLD 486DX/40	274.900
INFOWORLD 486DX2/66	283.900

Τα συστήματα περιλαμβάνουν:
Color SVGA monitor NILR - SVGA 1MB CL5428 - 4MB RAM 60ns
425MB HD Caviar - 1.44 FDD - 3VL Bus - Mouse

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

512KB+clock (A500/A500plus)	9.900
1MB (A500plus)	12.700
1MB (A600)	15.500
Drive Cumana Amiga 880KB.	22.000
Mouse Noris Data	5.200
Joystick Pacman (2 fire)	5.500
Monitor MicroVitek 1438	109.000
Monitor Color S-VGA	49.900
SIMMs 1MB 60ns	9.300
CD-ROM Sony (Double Speed)	36.900

ΚΑΡΤΕΣ ΜΝΗΜΗΣ ΓΙΑ A1200 ΜΕ ΘΕΣΗ ΓΙΑ FPU ΕΠΕΚΤΑΣΙΜΕΣ ΣΕ 8MB ΜΕ RT CLOCK

1MB	38.000
2MB	50.900
4MB	72.000
8MB	114.500
4MB (SIMM 72pins)	43.000
FPU 68882/33MHz	27.000
FPU 68882/40MHz	33.000

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

Amiga 500 (1MB)	42.500
Amiga 500 plus	47.000
Amiga 600	55.000
Amiga 1200	84.800
Amiga CD32 + 2 games	46.500
S-NES + 1 game	29.500
Mega Drive +1 game	29.500
Atari Lynx +1 game	18.500
Game Gear +1 game	21.200
Game Boy +1 game	12.700
Drive 880KB (Amiga)	12.700
Monitor 1084	42.500
CD-ROM (PC)	22.900
S-VGA 1MB	8.900
Sampler Amiga	8.500
Digi View (digitizer)	16.900

ΔΙΣΚΕΤΕΣ

3.5" DD	102
3.5" DD Dion	110
3.5" DD Verbatim	149
3.5" HD	120
3.5" HD Dion	129
3.5" HD 3M formated	229
5.25" HD	129

ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ AMIGA

Amiga ΠΡΟ-ΠΟ	11.900
Amiga LOTTO	7.500
Λεξικό Ελληνοαγγλικό-Αγγλοελληνικό 35.000 λέξεις	8.900

* Οι τιμές δεν περιλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%

ΖΑΙΜΗ 28 - ΚΑΘΕΤΟΣ ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ. ΤΗΛ.: 8236141

Aladdin

Πιστεύατε ότι θα είχατε κάποτε την ευκαιρία να παρακολουθήσετε ένα από τα κλασικά κινηματογραφικά αριστουργήματα του Disney στην Amiga σας; Ε, λοιπόν, το νέο παιχνίδι της Virgin, που φέρει το διάσημο όνομα Aladdin, σας δίνει την ευκαιρία όχι μόνο να το παρακολουθήσετε, αλλά και να συμβάλετε στην εξέλιξη της ιστορίας.

Η υπόθεση είναι σε όλους γνωστή: Ο κακός Jafar έχει αιχμαλωτίσει την όμορφη πριγκίπισσα Jasmine στο παλάτι του και εσείς καλείστε να τη σώσετε. Οδηγήστε, λοιπόν, τον Aladdin πάνω από τις στέγες των σπιτιών, μέσα στην καυτή έρημο, στις σκοτεινές σπηλιές και όπου αλλού μπορείτε να φανταστείτε.

ΠΛΟΚΗ

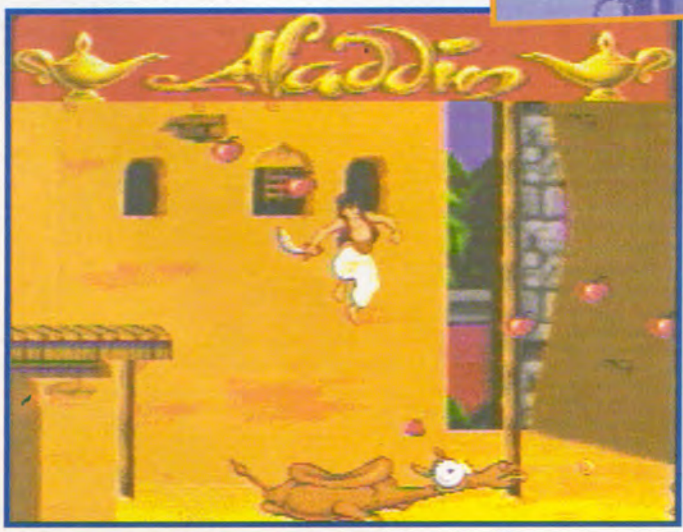
Η περιπέτεια ξεκινά στους δρόμους της πόλης Agrabah. Εκεί θα βρεθείτε αντιμέτωποι με τους φρουρούς του παλατιού, θα χρειαστεί να περάσετε πάνω από σωρούς με αναμμένα κάρβουνα, να σκαρφαλώσετε σε κατακόρυφα σκοινιά, να πετάξετε μήλα στους αντιπάλους σας, να πείσετε τις καμήλες να σας βοηθήσουν, να αποφύγετε τους κλέφτες που καραδοκούν σε κάθε γωνιά και άλλα δεινά. Ετοιμοι να σας προσφέρουν τις πολύτιμες υπηρεσίες τους -έναντι φυσικά της ανάλογης αμοιβής- είναι ορισμένοι μικροπωλητές, τους οποίους θα βρείτε σε επιλεγμένα σημεία κάθε επιπέδου. Στα καλά εξοπλισμένα μαγαζάκια τους μπορείτε να αγοράσετε extra ζωές, επιπλέον ενέργεια, μετρητές, bonus levels και διάφορα άλλα "καλούδια".

Επόμενος σταθμός σας η καυτή έρημος, όπου θα συναντήσετε παράξενους στρατιώτες, επικίνδυνους χαλίφηδες, πονηρά φίδια και κάθε λογής εμπόδια στην αναζήτησή σας για τα κομμάτια του χρυσού σκαραβαίου. Πολλές φορές θα αισθανθείτε αποκλεισμένοι, μια και όλες οι έξοδοι δεν είναι εμφανείς και θα πρέπει να τις αναζητήσετε μόνοι σας. Στο τέλος του επιπέδου σάς περιμένει μια έκπληξη: ο φίλος σας, ο Abu, επιδίδει τα... διαπιστευτήριά του σε κάποιον κακόμοιρο φρουρό.

Ουφ, δύσκολοι καιροί για ήρωες! Αντε πάλι πίσω στους δρόμους της Agrabah. Εδώ κινηθείτε γρήγορα, βρείτε τα υπόλοιπα κομμάτια του χρυσού σκαραβαίου, μαζέψτε όλα τα φλάουτα και χρησιμοποιήστε τα κοντάρια των σημαιών για να πηδήξετε ψηλά στις στέγες, φθάνοντας τον αρχηγό των φρουρών, κάποιον κακό ονόματι Razoul. Σκοτώστε τον και τα υπόγεια του παλατιού σάς περιμένουν. Καλά τα καταφέρατε μέχρι στιγμής. Στα υπόγεια, όμως, θα πρέπει να είστε πολύ προσεκτικοί.

Νυχτερίδες και σκελετοί θα σταθούν στο δρόμο σας προς την επιφάνεια, ενώ ογκώδεις βράχοι θα... επιχειρήσουν να σας σκεπάσουν. Φυσικά, εσείς θα ξεπεράσετε εύκολα τις δυσκολίες, για να βρεθείτε στις μυθικές σπηλιές με τους θησαυρούς. Μην αφήσετε τα πλούτη να σας ζαλίσουν. Αναζητήστε το μαγικό λυχνάρι και δολοφονήστε το











φοβερό πίθηκο του θεού Shiva. Τότε θα σας αποκαλυφθεί η έξοδος για τον πύρινο κόσμο.

Αμάν, τι ζέστη είναι αυτή! Η γη καίει, η λάβα σας ακολουθεί απειλητικά.

Νικήστε τη φωτιά και φθάστε στο μαγικό χαλί, για να απολαύσετε μια ονειρεμένη διαδρομή.

Αρκετά ξεκουραστήκατε μέχρι τώρα. Ετοιμαστείτε για νέες περιπέτειες και αυτή τη φορά μέσα σε ένα λυχνάρι. Εκμεταλλευτείτε τους καπνούς του, χρησιμοποιήστε τις μαγικές μπάλες του ως μέσο μεταφοράς, ξεπεράστε όλα τα εμπόδια και αναπνεύστε ξανά τον καθαρό αέρα στο παλάτι του σουλτάνου.

Εδώ θα πρέπει να προσέξετε τις λίμνες που κρύβουν αμέτρητες εκπλήξεις, τους φρουρούς και τα πουλιά που θα σας κυνηγήσουν.

Ευτυχώς, έχετε υπό την κατοχή σας το μαγικό χαλί, το οποίο θα σας βοηθήσει να ανακαλύψετε το μυστικό πέρασμα για το δωμάτιο του Jafar, να θέσετε σε λειτουργία τη μηχανή που βρίσκεται στη λίμνη και φυσικά να ελευθερώσετε τον κακομοίρη τον Abu.

Πολύ ωραία... Φθάσατε στο τέλος. Προσοχή, όμως! Οι πλέον δυνατοί εκ των φρουρών και οι πιο κρυφές παγίδες σάς περιμένουν στο παλάτι του Jafar. Αν τα καταφέρετε, η πριγκίπισσα Jasmine θα είναι και πάλι δική σας!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εξαιρετικά. Τα backgrounds συνδυάζουν ποικιλία χρωμάτων και προσοχή στη λεπτομέρεια, ενώ τα sprites, τόσο του ήρωά μας όσο και των κακών, διαθέτουν εκπληκτική κίνηση παρά το μεγάλο μέγεθός τους.

Ο ήχος είναι μοναδικός και καταφέρνει να σας παρασύρει στους ρυθμούς του παραμυθιού. Φυσικά, υπάρχουν και τα απαιτούμενα ηχητικά εφέ που συμπληρώνουν την εκπληκτική ατμόσφαιρα.

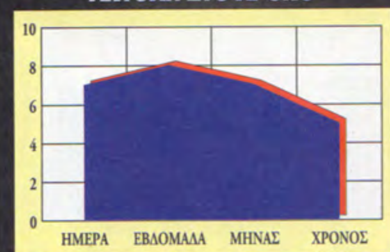
Γενικά, το Aladdin αποτελεί ίσως την αρτιότερη δημιουργία στο χώρο των arcades αυτή την εποχή. Συνιστάται ανεπιφύλακτα στους λάτρεις του είδους, αλλά και στους φανατικούς των παραμυθιών.

Του Δ. Πλέσσα



ΕΙΔΟΣ	ARCADE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Virgin

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Δύσκολα θα βαρεθείτε ένα παιχνίδι-παραμύθι.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: adie.

Εκπληκτικά και με φοβερό animation.
ΓΡΑΦΙΚΑ 92%

Δημιουργεί την κατάλληλη ατμόσφαιρα.
ΗΧΟΣ 88%

Αναμφίβολα προσθέτει στην καλή εικόνα του παιχνιδιού.
GAMEPLAY 90%

Ζήστε και εσείς ένα παραμύθι.
ΓΕΝΙΚΑ 90%

ΥΠΑΡΧΟΥΝ **1907 ΛΟΓΟΙ** ΓΙΑ ΝΑ ΕΠΙΣΚΕΦΕΙΤΕ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ATHENS CLUB ΚΑΙ ΔΥΟ ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΠΕΡΑΣΕΤΕ ΟΥΤΕ ΑΠΕΞΩ. ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΩΣ ΟΜΩΣ, ΠΡΟΤΟΥ ΕΡΘΕΤΕ, ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΑΛΛΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΜΕ VIDEO GAMES, ΑΠΛΩΣ ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΓΚΡΙΝΕΤΕ ΤΗΝ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΔΙΑΦΟΡΑ ΣΤΙΣ ΝΕΕΣ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΜΑΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΝΑΜΦΙΣΒΗΤΗΤΑ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΜΑΣ.

Ο **ΠΡΩΤΟΣ** ΛΟΓΟΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΝΕΕΣ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ ΤΙΜΕΣ ΜΑΣ

Ο **ΔΕΥΤΕΡΟΣ** ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΨΑΧΝΕΤΕ ΤΗΝ ΙΔΙΑ ΑΚΡΙΒΩΣ ΗΜΕΡΑ ΜΕ ΤΗΝ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΤΟΥΣ ΣΕ ΑΜΕΡΙΚΗ, ΙΑΠΩΝΙΑ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΗ

Ο **ΤΡΙΤΟΣ** ΘΑ ΔΕΙΤΕ ΠΑΝΩ ΑΠΟ 40 ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ, ΠΡΟΤΟΥ ΑΠΟΦΑΣΙΣΕΤΕ ΠΟΙΟ ΘΑ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ

Ο **ΤΕΤΑΡΤΟΣ** ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΛΛΑΞΕΤΕ ΤΟ ΠΑΛΙΟ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΒΑΡΕΘΕΙ ΜΕ ΚΑΠΟΙΟ ΑΛΛΟ ΜΕ ΕΛΑΧΙΣΤΑ ΧΡΗΜΑΤΑ

Ο **ΠΕΜΠΤΟΣ** ΠΑΡΤΕ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ ΓΙΑ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΣΑΣ ΑΡΕΣΕΙ ΜΕ 1.500 ΔΡΧ.

Ο **ΕΚΤΟΣ** ΠΑΙΞΤΕ ΜΕ ΤΟ ΝΕΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΤΗΣ SEGA SATURN 64 BIT (ΣΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΤΗΣ ΓΛΥΦΑΔΑΣ)

Ο **ΕΒΔΟΜΟΣ** ΕΙΝΑΙ Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ. ΘΑ ΤΟΝ ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΤΕ ΜΟΝΟΙ ΣΑΣ, ΜΟΛΙΣ ΕΡΘΕΤΕ

ΟΙ ΥΠΟΛΟΙΠΟΙ **1900 ΛΟΓΟΙ** ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΕΧΕΤΕ ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΕΤΕ ΜΕΣΑ ΑΠΟ **1900 ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ VIDEO GAMES** ΤΟΝ ΤΙΤΛΟ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ CONSOLA

ΟΙ ΔΥΟ ΛΟΓΟΙ ΓΙΑ ΝΑ ΜΗ ΜΑΣ ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΕΙΝΑΙ:

ΠΡΩΤΟΝ, ΟΤΙ ΘΑ ΣΑΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΕΙ ΜΕΓΑΛΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΣΤΟ ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΕΤΕ ΚΑΠΟΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΟΥ ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ

ΔΕΥΤΕΡΟΝ, ΟΤΙ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΚΑΙ ΜΕ ΕΝΑ ΑΠΛΟ ΤΗΛΕΦΩΝΗΜΑ ΣΑΣ ΝΑ ΣΑΣ ΣΤΕΙΛΟΥΜΕ ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ ΚΑΙ ΑΝ ΕΙΣΤΕ ΤΟ ΑΓΑΠΗΜΕΝΟ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ο ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΤΩΝ VIDEO GAMES

ΟΛΑ ΤΑ MASTER SYSTEM GAMES 2.000-5.000 ΔΡΧ.

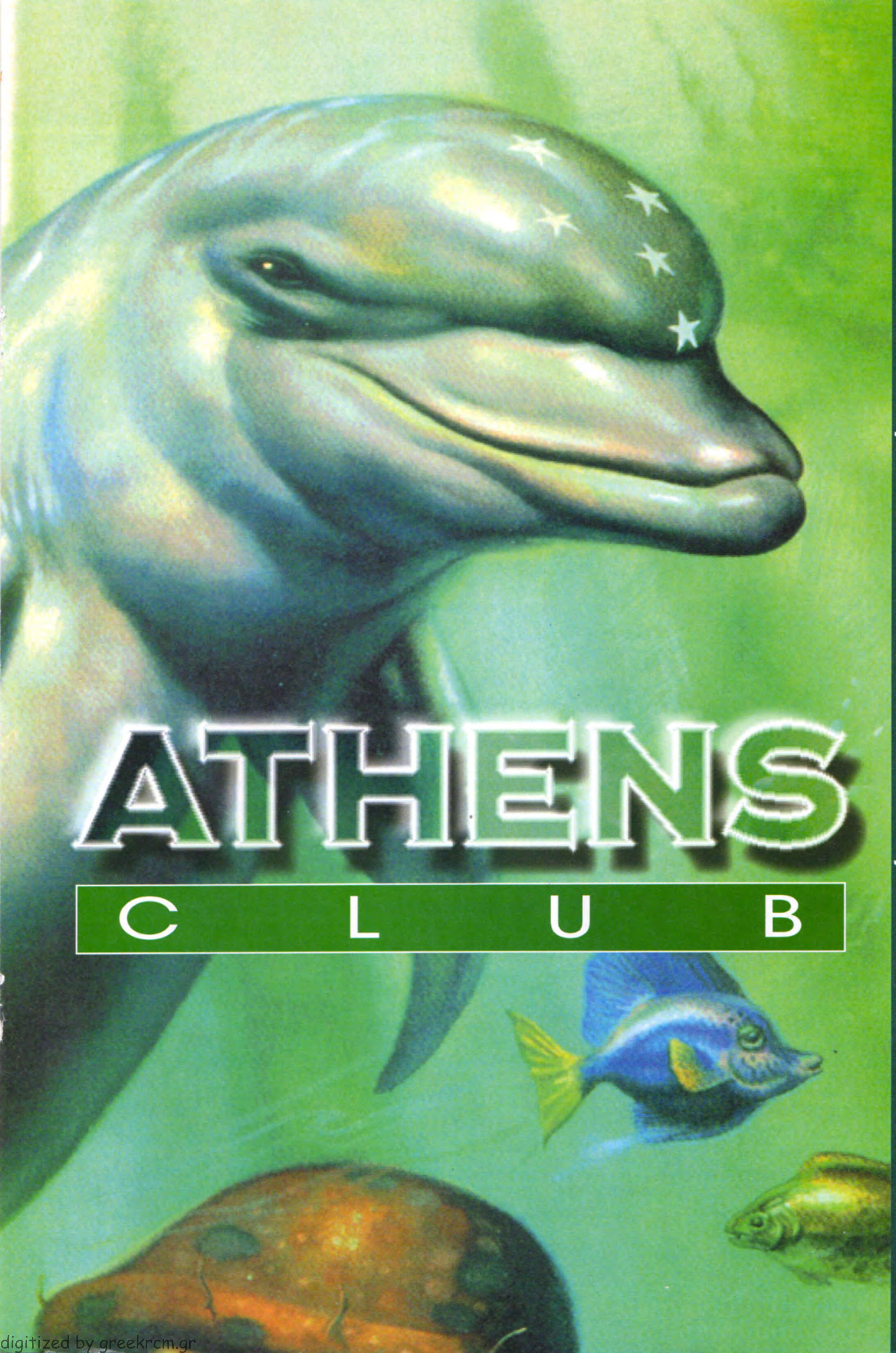
ΟΛΑ ΤΑ CD NEO GEO GAMES 11.200-20.500 + ΦΠΑ

16 BIT ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ GAMES 2.000-4.000

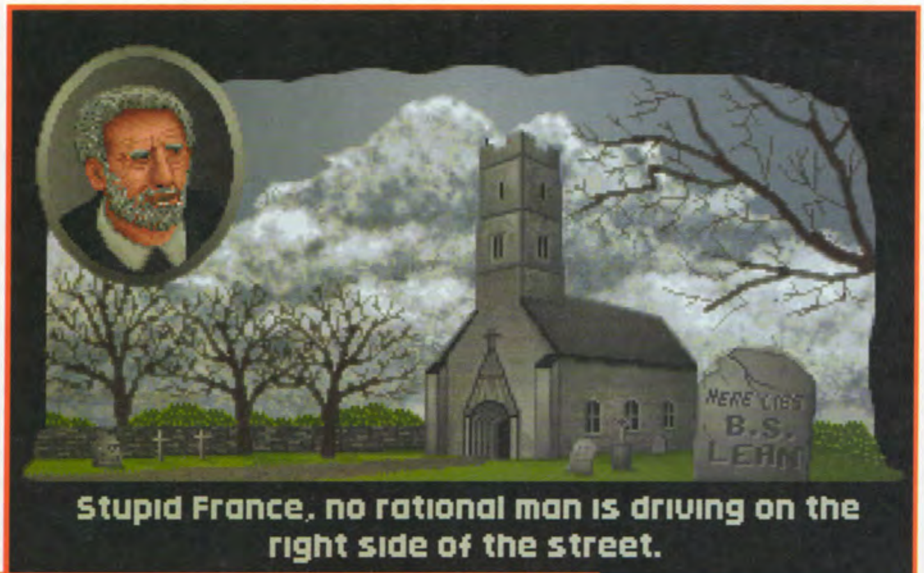
ΔΩΡΟ ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ •ΕΝΑ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ •ΕΝΑ ΣΤΥΛΟ ATHENS CLUB 'Η •ΕΝΑΣ ΑΝΑΠΤΗΡΑΣ ATHENS CLUB

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΜΕ ΕΝΑ ΑΠΛΟ ΤΗΛΕΦΩΝΗΜΑ

ΚΑΝΤΕ ΤΑ ΠΙΟ ΦΘΗΝΑ ΚΑΙ ΚΑΛΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΑ ΔΩΡΑ ΣΕ ΣΑΣ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΣΑΣ ΜΟΝΟ ΣΤΟ ATHENS CLUB


ATHENS
CLUB
ΑΘΗΝΑ ΜΠΟΤΑΣΗ 10, ΤΗΛ.: 3839338 ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38, ΤΗΛ.: 9596691
ΓΛΥΦΑΔΑ, ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ COLOSSEUM, ΤΗΛ.: 8944800

The Clue





Λονδίνο, σταθμός Βικτώρια 3/2/1953: Ολα αρχίζουν εδώ, 42 χρόνια νωρίτερα...

Ηταν η εποχή που ο καθένας προσπαθούσε να ξεχάσει τον πόνο και τη μιζέρια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και η θέληση για ζωή απλωνόταν στη νεότερη γενιά. Η έκφρασή της βρισκόταν στη μουσική που παιζόταν μέσα στις pubs, οι οποίες ξεφύτρωναν σαν μανιτάρια σε κάθε σημείο της πόλης. Και ήταν πολύ σημαντικό να ζεις στο παρόν...

Αυτό ήταν το κλίμα στη χώρα, όταν ο νεαρός έφτασε στην πόλη. Χωρίς δεκάρα στην τσέπη, αλλά με το μυαλό γεμάτο όνειρα, αγνοώντας όλους τους κινδύνους της μεγάλης πόλης, αποφάσισε να δοκιμάσει την τύχη του στο Λονδίνο. Και είναι εδώ το σημείο που ο ήρωάς μας μπαίνει στη σκηνή...

Ομως οι εποχές δύσκολες, ο κόσμος φτωχός και με τη δουλειά δεν πρόκειται να δει ο ήρωάς μας φως. Ετσι, παίρνει το στραβό δρόμο.

Εχουμε λοιπόν να κάνουμε με ένα adventure με αστυνομική υπόθεση, στο οποίο ο ήρωας βρίσκεται στην πλευρά των... κακών.

Μετά το μικρό intro (κηδεία στη Γαλλία του 1994) και την επιλογή φορτώματος προηγούμενου παιχνιδιού, ο παίκτης έρχεται στην πρώτη σκηνή του παιχνιδιού, στο σταθμό Βικτώρια.

Η οθόνη χωρίζεται σε τρία τμήματα: Το κάτω είναι αυτό όπου απεικονίζονται και επιλέγονται οι εντολές. Εδώ φαίνεται και η ημερομηνία.

Το μεσαίο τμήμα είναι αυτό της γραφικής απεικόνισης. Εδώ φαίνονται οι διάφορες τοποθεσίες που επισκέπτεται ο ήρωας. Η αλληλεπίδραση με τα διάφορα αντικείμενα που βρίσκονται εδώ, γίνεται μόνο μέσα από τις εντολές του κάτω τμήματος, αντίθετα με ό,τι έχουμε συνηθίσει από άλλα adventures. Ο ρόλος της απεικόνισης είναι κυρίως αισθητικός και όχι ουσιαστικός.

Αντίθετα, μεγάλο μέρος της ιστορίας εκτυλίσσεται στο πάνω μέρος της οθόνης όπου κανονικά φαίνεται ο ακριβής χρόνος. Οταν όμως δίνονται διάφορες εντολές, οι επιλογές τους (συνήθως) απεικονίζονται εκεί. Εκεί απεικονίζονται και οι πληροφορίες από διάφορες παρατηρήσεις, οι συζητήσεις και οι επιλογές τους, καθώς και οι σημειώσεις του αφηγητή.

Εδώ πρέπει να σημειώσουμε ότι ο χρόνος έχει μεγάλη σημασία και τρέχει σε κάθε κίνηση. Ετσι, θα πρέπει οι ενέργειες του παίκτη να είναι μετρημένες.

Οι εντολές που εμφανίζονται στο κάτω μέρος της αλλάζουν ανάλογα με τα περιεχόμενα της οθόνης και τις δυνατές επιλογές. Η εντολή Think είναι αυτή η οποία ανακεφαλαιώνει την κατάσταση του παιχνιδιού, τους ανθρώπους που έχει γνωρίσει ο Matt, τα υπάρχοντά του κ.λπ.,





όμως η έκπληξη στον παίκτη έρχεται όταν διαπιστώνει ότι έχουν συμπεριληφθεί πάρα πολλά στοιχεία από RPG. Ετσι, ο χαρακτήρας έχει βαθμολογία για τις διάφορες ικανότητές του, ενώ και τα ίδια τα αντικείμενα έχουν δευτερεύοντα στοιχεία που τα περιγράφουν, και εσείς θα χρειαστεί να σχεδιάζετε τις αποστολές σας επιλέγοντας κινήσεις, μέλη, στόχους, συγχρονισμούς και αντικείμενα που θα χρησιμοποιηθούν.

Ο χειρισμός γίνεται είτε με το ποντίκι είτε με το πληκτρολόγιο, όμως δεν αποτελεί άσχημη ιδέα να το χειριστεί κανείς εξ ολοκλήρου από το τελευταίο μέσω των πλήκτρων του δρομέα, του ESC του RETURN και των FKeys για LOAD/SAVE/QUIT.

ΓΕΝΙΚΑ

Το "The Clue" στηρίζεται στο σενάριό του. Ο παίκτης ανακαλύπτει την υπόθεση στην πορεία, καθώς η πλοκή είναι στημένη σε γενικές γραμμές με λογική και δεν θα



χρειαστούν "θαύματα" για να προχωρήσει. Γρίφοι που απαιτούν "αστυνομική" σκέψη και κάποια ατμόσφαιρα, η οποία δημιουργείται από graphics και ήχο κάνουν το παιχνίδι να ξεφεύγει από το πλαίσιο του τυπικού adventure game (σχεδιασμός επιχειρήσεων, ιδιότητες αντικειμένων κ.λπ.) αλλά δεν παύει να αποτελεί ενδιαφέρουσα πρόκληση.

Ο χειρισμός, όπως είπαμε, είναι παράξενος και δεν βοηθάει στη δημιουργία ενός πολύ καλού συνόλου. Ευτυχώς, η απόκριση στις εντολές είναι άμεση, γεγονός που βελτιώνει την κατάσταση.

Τα αρκετά καλά γραφικά του The Clue περιορίζονται σε αισθητικό και όχι ουσιαστικό ρόλο στην εξέλιξη. Σε υψηλή ανάλυση απεικονίζονται κείμενα και εντολές, ώστε να είναι ευανάγνωστα, και σε χαμηλότερη τα κεντρικά γραφικά για λόγους οικονομίας χώρου.

Οπως συνηθίζεται, το "The Clue" εγκαθίσταται στο σκληρό δίσκο και έρχεται σε δύο εκδόσεις, μία για AGA Amiga (1200/4000) και μία για τα παλαιότερα μοντέλα.

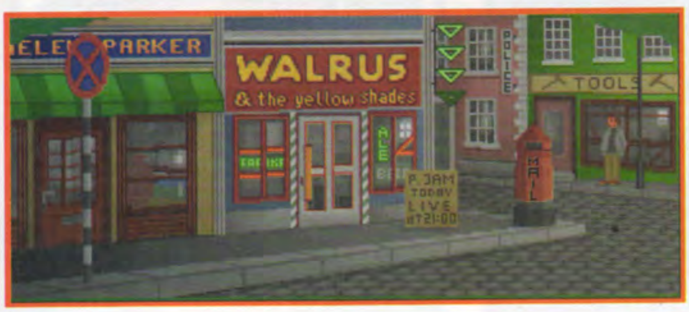
ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Βρίσκεστε στο σταθμό Βικτώρια, στις αρχές του 1953. Περπατάτε μέχρι τη Holland Street και αφού εξετάσετε την περιοχή και τους παρευρισκόμενους (μόνο ένας υπάρχει προς το παρόν) μιλάτε στον Frank Maloya, ο οποίος σας καλεί κάποια στιγμή να περάσετε από το σπίτι του, στο νούμερο 7 της Holland Street. Στη συνέχεια μπαίνετε στο UGLEY HOTEL όπου μιλάτε στον άντρα (ρεσεψιονίστ). Του λέτε ότι έχετε κλείσει δωμάτιο στο όνομα Mark Goldberg. Το δωμάτιο δεν είναι κλεισμένο, αλλά αυτός φροντίζει να διευθετήσει το ζήτημα αμέσως.

Από το δωμάτιο τηλεφωνείτε στη μητέρα, η οποία σας δίνει το τηλέφωνο του κυρίου Briggs, με τον οποίο δίνετε ραντεβού 15 λεπτά αργότερα στη Fat Man's Pub, στη Holland Street.

Κατεβαίνετε στη Holland Street και από εκεί μπαίνετε στην Pub όπου σας περιμένει ο ανυπόμονος κύριος Briggs. Αμέσως σας κάνει την πρόταση για την πρώτη σας εγκληματική ενέργεια. Πρέπει να "φέρετε" χρήματα από ένα κιόσκι στο Fulham. Ο εξοπλισμός σας είναι 15 πένες και ένα FIAT











Topolino, όχι κάτι ιδιαίτερο, αλλά τουλάχιστον δεν θα μετακινείστε με τα πόδια. Μιλήστε στον ιδιοκτήτη του Bar, αλλά μη δεχτείτε την προσφορά του. Γυρίστε πίσω στο ξενοδοχείο και συγκεκριμένα στο υπνοδωμάτιό σας. Εκεί μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στο σχέδιο και να πάρετε τον Frank για οδηγό, αν και θα σας ζητήσει ένα τεράστιο μερίδιο. Τηλεφωνήστε του για να του το ανακοινώσετε και βγείτε από το ξενοδοχείο. Πάρτε ταξί και πηγαίνετε στο κιόσκι, στο Fulham. Το παρατηρείτε και καταγράφετε τις κινήσεις. Γυρίζετε πάλι στη Holland Street και μιλάτε με τον Frank. Καταστρώστε πλήρως το σχέδιο (οι πρωταγωνιστές μετακινούνται με τα βέλη) και ξεκινήστε τη ληστεία. Μόλις τελειώσει (με επιτυχία) είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε για το μεγάλο κόλπο... Πρώτα όμως θα πρέπει να κάνετε ορισμένες δουλειές:

Επισκεφθείτε το Old People's House (Maida Ville) και παρατηρήστε τα δωμάτια.

Επισκεφθείτε το Pink Villa Limehouse και πάλι ρίξτε μια ματιά στα δωμάτια.

Επισκεφθείτε τη μάντρα αυτοκινήτων στην οδό Wellington.

Ενας γέρος θα σας περάσει για συγγενή κάποιου γνωστού του και θα σας δώσει λεφτά γι' αυτόν.

Δεχτείτε τα. Μιλήστε στον κύριο Smith.

Επισκεφθείτε το κατάστημα της κυρίας Emma (East-South Waterloo) και παρατηρήστε τα δωμάτια. Πηγαίνετε στην οδό Walting και από εκεί στην κυρία Parker, στην οποία υποβάλλετε κάθε δυνατή ερώτηση.

Στη συνέχεια πηγαίνετε στο αστυνομικό τμήμα όπου μιλάτε στον αξιωματικό υπηρεσίας και του εύχεστε "χρόνια πολλά".

Επισκεφθείτε το Walrus & The Yellow Shades. Μιλήστε με διάφορους τύπους που θα βρείτε εκεί.

Αν συναντήσετε μια νεαρή κυρία, αυτή θα είναι η κατάλληλη οδηγός για το πρώτο σας μεγάλο κόλπο.

Επισκεφθείτε το κατάστημα με τα εργαλεία και αγοράστε ένα λοστό και ένα ζευγάρι γάντια.

Και θυμηθείτε: δεν μπορείτε να εμπιστευθείτε κανέναν!

Του Γ. Κακαλέτρη



ΕΙΔΟΣ	Adventure
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ΝΕΟ



Αρκετά μεγάλο και πρωτότυπο ώστε να διατηρήσει αμείωτο το ενδιαφέρον.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.

Ομορφα αλλά στατικά και αμέτοχα στην πλοκή.
ΓΡΑΦΙΚΑ 85%

Διάφορα soundtracks κατάλληλα για την υπόθεση.
ΗΧΟΣ 80%

Καλό σενάριο, προσέγγιση που ξεφεύγει από τα καθιερωμένα.
GAMEPLAY 90%

Λογικό, απαιτεί στρατηγική, αλλά θα μπορούσε να είναι πιο ελκυστικό.
ΓΕΝΙΚΑ 88%

ΤΑ "VIDEO GAMES"

ΕΙΝΑΙ ΣΑΝ ΤΑ ΑΘΛΗΤΙΚΑ ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ



ΘΕΛΕΙΣ ΣΥΝΕΧΩΣ

ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ

ΜΕ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ,

ΟΜΩΣ ΚΑΠΟΤΕ

ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΑ ΑΛΛΑΞΕΙΣ

Αν δεν είναι προκλητικό, δεν είναι πραγματικό παιχνίδι. Χρειάζεσαι τα πιο καυτά, τα πιο δυνατά παιχνίδια, και τα χρειάζεσαι τώρα. Πρέπει να έρθεις στα καταστήματα "GAMERS CLUB" και "COOL SHOP". Εδώ υπάρχουν πάντα οι μεγαλύτερες ποσότητες από τα πιο καινούρια θέματα, για να νοικιάσεις, να ανταλλάξεις ή να αγοράσεις. Και όταν θα έχεις καταφέρει να τα τερματίσεις, θα υπάρχουν ακόμη πιο δύσκολα παιχνίδια για να τα αντικαταστήσεις.

WHERE THE CHALLENGE NEVER ENDS.

GAMERS CLUB 1
Λεωφ. Αλεξάνδρας 31 & Μουστοξύδη Τηλ.: 6439824, ΑΘΗΝΑ
GAMERS CLUB 2
ΓΡΥΠΑΡΗ 53 ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΤΗΛ.: 9596262-9594100 (ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΚΑΙ AMIGA CLUB)

the COOL SHOP

GAMERS CLUB

THE COOL SHOP
ΣΠΥΡΟΥ ΛΕΚΚΑ 5 - ΜΑΡΟΥΣΙ (ΔΙΠΛΑ ΣΤΟΝ ΗΛ. ΣΤΑΘΜΟ). ΤΗΛ.: 8027539

ClockWiser



Συνήθως, δεν κάνουμε ιδιαίτερα μεγάλη αναφορά σε απλά παιχνίδια λογικής, αλλά στην περίπτωση του ClockWiser αποδεικνύεται ότι έχουμε να κάνουμε με ένα εθιστικό θέμα...

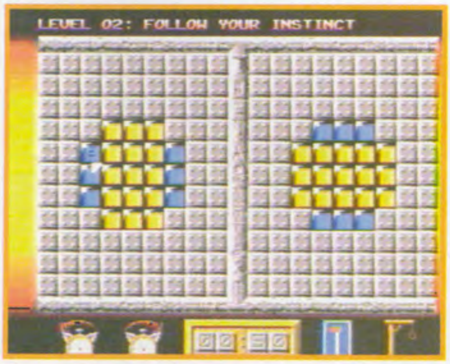
Το gameplay είναι ιδιαίτερα απλό. Η οθόνη χωρίζεται σε δύο τμήματα, πάνω στα οποία υπάρχει κάποιος αριθμός μικρών τετραγώνων. Το παιχνίδι αναπτύσσεται στο αριστερό μέρος και στόχος του παίκτη είναι να φέρει τα σχήματα σε αυτό στις ίδιες ακριβώς θέσεις με αυτά στο δεξί τμήμα της οθόνης.

Αυτό γίνεται ως εξής: Με τη βοήθεια του ποντικιού ζωγραφίζει ένα παραλληλόγραμμο (όπως με τα περισσότερα σχεδιαστικά προγράμματα) και, στη συνέχεια, μπορεί να "κυλήσει" την ταινία που σχηματίζεται κατά δύο κατευθύνσεις: clockwise και counter clockwise (εξ ου και το όνομα του παιχνιδιού). Με αυτό τον τρόπο μετακινούνται όλα τα αντικείμενα που βρίσκονται στο δρόμο της ταινίας, τα οποία, πέραν της κίνησης της τελευταίας, υπόκεινται στους νόμους της βαρύτητας αλλά και στους νόμους του ClockWiser. Ετσι, υπάρχουν τα εξής είδη αντικειμένων:

1. Gravity Blocks: Τα απλά ποικιλόχρωμα κουτιά, τα οποία μετακινούνται, καταστρέφονται και πέφτουν.
2. Metallic Elements: Ακίνητα μεταλλικά κουτιά, απρόσβλητα από κάθε ενέργεια.
3. Brick Walls: Τουβλάκια, τα οποία μεν δεν πέφτουν, όμως εκρήγνυνται και μετακινούνται.
4. Diamonds: Κινούνται κανονικά, με τη διαφορά ότι, όταν πέφτουν, πολλαπλασιάζονται.
5. Bombs: Κινούνται κανονικά, αλλά, όταν πέφτουν, καταστρέφουν μέχρι τρία αντικείμενα (κάτω, αριστερά, δεξιά). Είναι δυνατόν να πυροδοτήσουν αλυσιδωτές αντιδράσεις.
6. Sanstone Elements: Κάτι σαν τους μεταλλικούς τοίχους, με τη διαφορά ότι καταστρέφονται από βόμβες.
7. Degravitizers: Εξαλείφουν την επίδραση της βαρύτητας στη στήλη που βρίσκεται ακριβώς από πάνω τους. Μετακινούνται, ανατινάσσονται και πέφτουν.
8. Transporter Pods: Συνήθως, εμφανίζονται κατά ζεύγη και ό,τι πέφτει στον έναν, εμφανίζεται στον άλλο, εκτός αν δεν υπάρχει κενός χώρος κάτω από αυτόν.

Πάρα πολλά επίπεδα αυξανόμενης δυσκολίας περιμένουν τον παίκτη και μετά από το καθένα δίνεται κωδικός πρόσβασης. Πάνω στην οθόνη, εκτός από τα δύο ρολόγια που δείχνουν τη φορά της κίνησης, υπάρχει η ένδειξη της αντίστροφης μέτρησης του χρόνου, καθώς και ένα κουμπί, ώστε κάποιος να ξεκινά γρήγορα στο ίδιο επίπεδο από την αρχή.

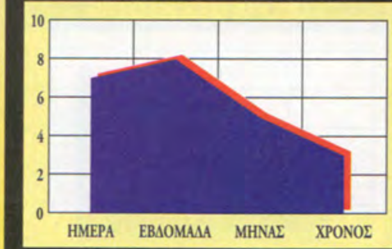
Του Γ. Κακαλέτρη





ΕΙΔΟΣ	Mind Game
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ICE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Δεν το αναζητάς, αλλά, αν ξεκινήσεις, δύσκολα εγκαταλείπεις την οθόνη.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Ιδιαίτερα λιτά, αλλά όχι ανεπαρκή.
ΓΡΑΦΙΚΑ 50%

Υπάρχει συνοδεία, χωρίς ιδιαίτερες συγκινήσεις.
ΗΧΟΣ 60%

Το σημείο που κεντρίζει το ενδιαφέρον και αποδεικνύεται εθιστικό.
GAMEPLAY 75%

Όχι εντυπωσιακή παρουσία, όμως μπορεί να κρατήσει κάποιον προσηλωμένο για πολλές ώρες.
ΓΕΝΙΚΑ 65%

GAMERS CLUB

ΑΘΗΝΑ - ΚΑΛΛΙΘΕΑ

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ και ΠΩΛΗΣΕΙΣ ΠΑΧΝΙΔΙΩΝ

& the COOL SHOP

τώρα στο Μαρούσι!

ΜΕ EXTRA ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

MD

NBA LIVE '95
ANIMANIACS
ECCO 2
FIFA SOCCER '95
TAZMANIA 2
EARTHWORM JIM
LETHAL ENFORCERS 2
MICRO MACHINES 2
PITFALL
SECOND SAMURAI
RISE OF THE ROBOTS
TRUE LIES
SHAQ FU
LION KING
DRAGON
MICKEYMANIA
SONIC & KNUCKLES
POWER RANGERS
LEMMINGS 2

SN

BARKLEY SHUT UP & JAM
LION KING
RETURN OF JEDI
ANIMANIACS
DONKEY KONG COUNTRY
DOUBLE DRAGON 5
DRAGON
SECRET OF MANA
PITFALL
NBA LIVE '95
SYNDICATE
BATMAN & ROBIN
TINY TOONS 2
RISE OF THE ROBOTS
EARTHWORM JIM
NIGEL MANSELL INDYCAR
JURASSIC PARK 2
MANCHESTER UNITED
THEME PARK

CONSOLES

MEGA DRIVE II + 1 JOYPAD 36.900
MEGA DRIVE II + 2 JOYPAD 39.900
NEO GEO 119.000

NEO GEO CD + 2 CONTROLLER + ART OF FIGHTING 172.000

PANASONIC 3DO... CALL
SUPER NES + ΠΑΙΧΝΙΔΙ 49.900

32X + ΠΑΙΧΝΙΔΙ CALL

SATURN + VIRTUAL FIGHTERS 277.000 + ΦΠΑ

MEGA CD2 + ΠΑΙΧΝΙΔΙ 85.000
ATARI LYNX 25.000

ACCESORIES

JOYPAD MD ΑΠΟ 3.900
JOYPAD SNES ΑΠΟ 4.900
SCART ΓΙΑ MD 4.900
SCART ΓΙΑ SNES 5.900
UNIVERSAL ADAPTOR SNES 7.900
MULTITAP ΓΙΑ MD & SNES

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ 3DO, MEGA CD NEO-GEO CD, 32X, CD-ROM

ΓΙΑ ΛΙΓΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ: DONKEY KONG COUNTRY ΓΙΑ S.N. ΜΕ ΔΩΡΟ 1 C.D.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ MEGA DRIVE ΑΠΟ 4.000-8.000 ΓΙΑ SUPER NES ΑΠΟ 5.000-10.000 ΓΙΑ ATARI LYNX 4.500 ΓΙΑ MASTER SYSTEM ΑΠΟ 3.000 ΚΑΙ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΚΑΛΗΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΜΑΣ ΙΣΧΥΕΙ ΓΙΑ ΤΟ GAMERS CLUB ΤΗΣ ΑΘΗΝΑΣ

ΟΛΑ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ & ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ
ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΠΡΟΣΦΟΡΑ
ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΑΝΩ ΤΩΝ 20.000 ΔΡΧ.
ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΜΕΛΟΥΣ

ΕΠΙΣΗΣ NEO GEO



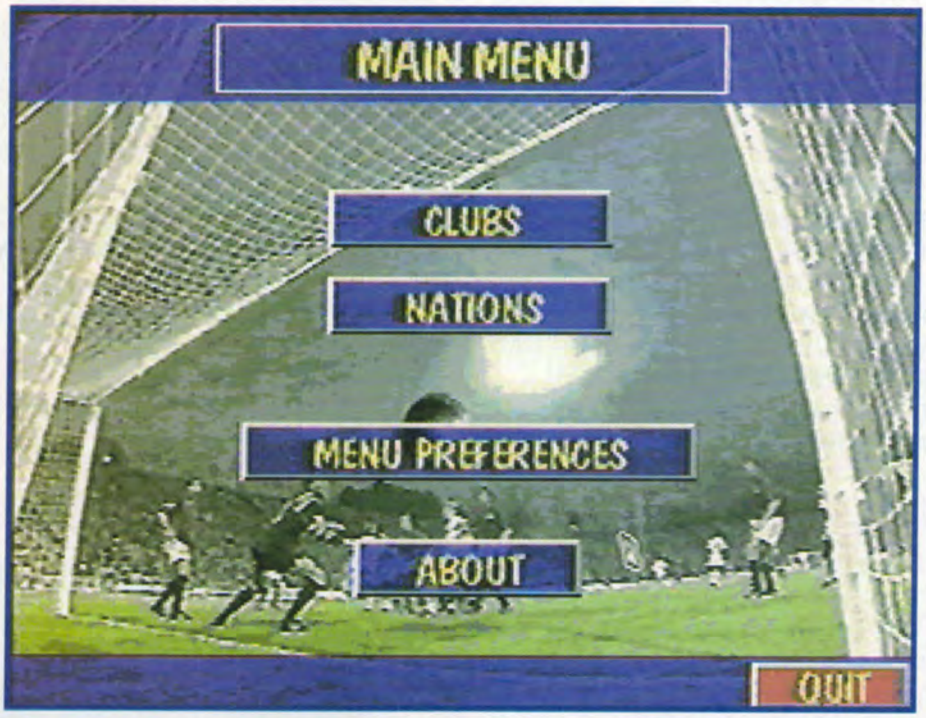
ΤΙΜΗ: 179.000

ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ · MasterCard · Access · VISA

GAMERS CLUB 1
Λεωφ. Αλεξάνδρας 31 & Μουστοξύδη, ΑΘΗΝΑ, Τηλ.: 6439824
GAMERS CLUB 2
ΓΡΥΠΑΡΗ 53 ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΤΗΛ.: 9596262 - 9594100 (ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΚΑΙ AMIGA CLUB)

THE **COOL SHOP**
ΣΠΥΡΟΥ ΛΕΚΚΑ 5 - ΜΑΡΟΥΣΙ (ΔΙΠΛΑ ΣΤΟΝ ΗΛ. ΣΤΑΘΜΟ). ΤΗΛ.: 8027539

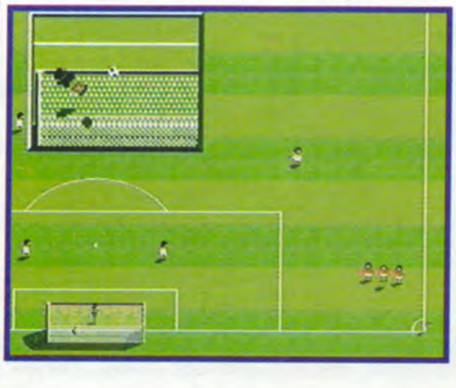
FOOTBALL GLORY



Από αλλού το περιμέναμε και από αλλού μας ήρθε! Εδώ και αρκετούς μήνες περιμέναμε να έρθει και στη χώρα μας το δημοφιλές FIFA SOCCER και αντί αυτού παίρνουμε το... FootBall Glory, μια έκπληξη, όπως αποδεικνύεται, ιδιαίτερα ευχάριστη. Ενα ακόμα soccer λοιπόν προστίθεται στο μεγάλο πλήθος που παρουσιάστηκαν μετά την τελική φάση του τελευταίου παγκόσμιου κυπέλλου...

Το Football Glory δεν αποτελεί μια "νέα άποψη" στο χώρο αυτό. Αντίθετα θα έλεγε κανείς ότι πρόκειται για το πολύ γνωστό Sensible Soccer μεταμφιεσμένο. Οσο και αν ξεγελούν τα μενού, η ομοιότητα γίνεται εμφανής λίγες στιγμές πριν από τον αγώνα, στην οθόνη προετοιμασίας της ομάδας, για να γίνει πασιφανής μέσα στον αγωνιστικό χώρο όπου έχουμε να κάνουμε με... το Sensible Soccer!

Ξεκινώντας το παιχνίδι ο παίκτης έρχεται αντιμέτωπος με το κύριο μενού από όπου θα πρέπει να επιλέξει αν θα παίξει με clubs ή εθνικές ομάδες, ενώ μπορεί να κάνει και κάποιες ρυθμίσεις στην εμφάνιση και τον έλεγχο του παιχνιδιού.



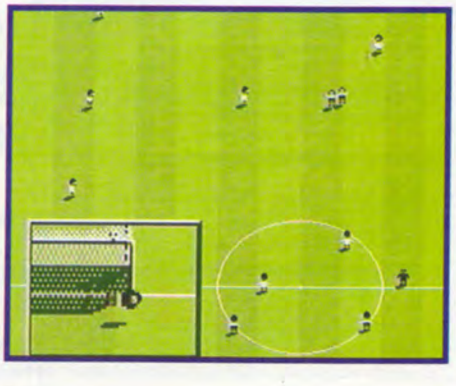
Αφού επιλεχθεί μία από τις δύο περιπτώσεις, έρχεται στο προσκήνιο ένα δεύτερο μενού από όπου μπορεί να διαλέξει τη διοργάνωση στην οποία θέλει να συμμετάσχει ή να δημιουργήσει μια δική του (κύπελλο ή πρωτάθλημα). Διαθέσιμες διοργανώσεις είναι όλα τα κύπελλα Ευρώπης, το Παγκόσμιο Κύπελλο 1994 και αρκετές ακόμα. Οπως και στο Sensible Soccer, έτσι και εδώ μπορεί να δημιουργήσει καθένας τις δικές του ομάδες αλλάζοντας ονόματα και εμφανίσεις. Τέλος από το ίδιο μενού μπορούν να ρυθμιστούν κάποιες παράμετροι (εποχή που γίνονται οι αγώνες, γραμμές στο γρασίδι, replays κ.λπ.) και να εξεταστούν replays που έχουν αποθηκευτεί σε δίσκο.

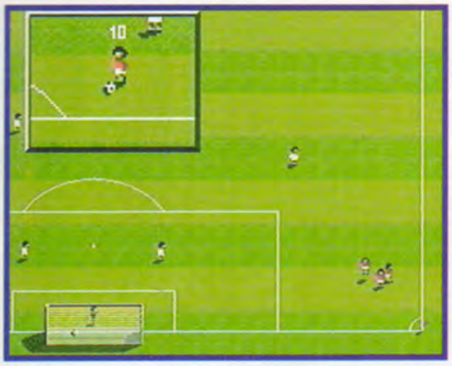
Τελευταίο βήμα πριν από τον αγώνα, η επιλογή της 11άδας και του συστήματος, που γίνεται με πολύ απλό τρόπο μέσα από μία και μόνο οθόνη.

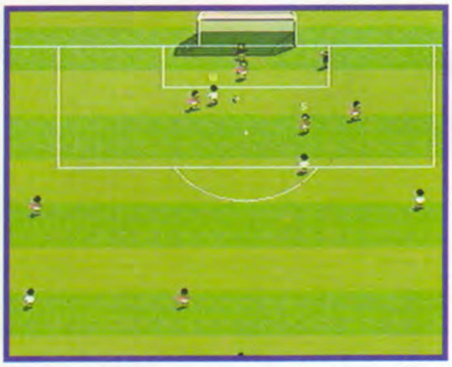
Από την πρώτη κιόλας στιγμή το παιχνίδι δίνει πολύ καλή εντύπωση με όμορφα μενού και δυνατό soundtrack.

Ομως η μεγάλη έκπληξη στον παίκτη έρχεται όταν οι 22 ποδοσφαιριστές εμφανιστούν στον αγωνιστικό χώρο, όπου αναγνωρίζει κανείς τα μικρά sprites του Sensible Soccer και τον τεράστιο αγωνιστικό χώρο. Οι ομοιότητες συνεχίζονται και στο gameplay. Ιλιγγιώδης η ταχύτητα της κίνησης των sprites με πολύ μακρινά τάκλιν και κεφαλιές που θυμίζουν απογειώσεις.

Η εικόνα καλύπτει ολόκληρο το monitor (overscan) και δεν έχει χάσει τίποτε από τη γρήγορη ομαλή κίνηση του Sensible. Ομως δεν μπορεί κανείς παρά να παρατηρήσει κάποιες αλλαγές που έχουν γίνει. Καταρχήν είναι λίγο διαφορετικός ο τρόπος με τον οποίο γίνονται οι αλλαγές, αφού ο πάγκος εμφανίζεται αφού σπρώξει κανείς το μοχλό δύο φορές εμπρός σε κάποια στημένη φάση και επιλέξει τον παίκτη που θέλει να αλλάξει.











Υπάρχει και η δυνατότητα εσωτερικών αλλαγών (swapping) αν διαπιστωθεί ότι η ομάδα πάσχει σε κάποιο σημείο και δεν υπάρχουν άλλες αλλαγές.

Ο αγωνιστικός χώρος είναι κάπως καλύτερος και σημαδεύεται από τα δυνατά τάκλιν. Στο χειρισμό των παικτών συμπεριλαμβάνονται, εκτός από τα τελευταία, φαλτσαριστά σουτ, δυνατές κεφαλιές και ανάποδα ψαλίδια. Φυσικά τηρούνται οι τελευταίοι κανονισμοί περί πάσας στον τερματοφύλακα, αλλά αυτό που μας ξάφνιασε είναι τα έμμεσα φάουλ όταν ο τερματοφύλακας βγει με την μπάλα εκτός περιοχής!

Δεν λείπουν τα σκληρά φάουλ τα οποία συνοδεύονται και από διαλόγους μεταξύ διαιτητή-παικτών. Για παράδειγμα,: Παίκτης: I didn't touch him! - Διαιτητής: I saw you baby!

Το replay μπορεί να γίνεται αυτόματα μετά από κάποιο γκολ ή ανά πάσα στιγμή με το πλήκτρο R, ενώ αν έχει ζητηθεί μπορεί να εμφανίζεται και μεγέθυνση σε μία γωνία της οθόνης ώστε να ξεδιαλύνονται οι επίμαχες φάσεις.

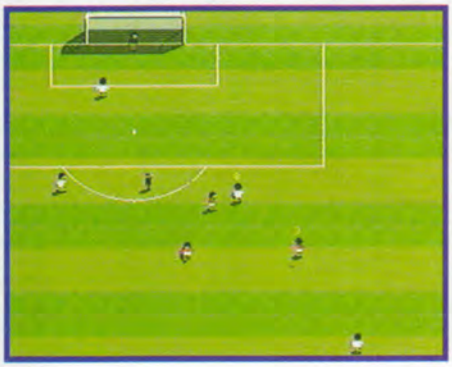
Τα γραφικά στον αγωνιστικό χώρο δεν έχουν να επιδείξουν κάτι το ιδιαίτερο και βρίσκονται σε χαμηλότερο επίπεδο από τα άλλα καλά soccer games.

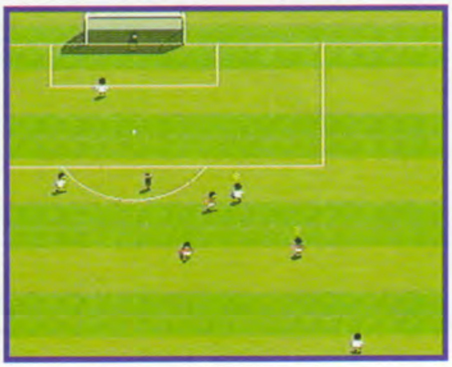
Ο ήχος είναι ίσως ο καλύτερος που έχουμε ακούσει μέχρι σήμερα από ποδοσφαιράκι... Οχι μόνο συνεχής κερκίδα και ζητωκραυγές ανάλογα με τις φάσεις, αλλά και ομιλία.

Το επίπεδο του gameplay είναι πολύ υψηλό και όπως γνωρίζετε το ήδη πολύ καλό Sensible Soccer έχει αγαπηθεί από πάρα πολλούς παίκτες σε όλο τον κόσμο. Αν ψάχνετε λοιπόν για ένα ακόμα καλό soccer game, τότε το Football Glory αποτελεί πολύ καλή πρόταση.

Η ελληνική εθνική δεν είναι 100% σωστή, όμως έχουμε δει και πολύ χειρότερα (βλέπε On The Ball)...

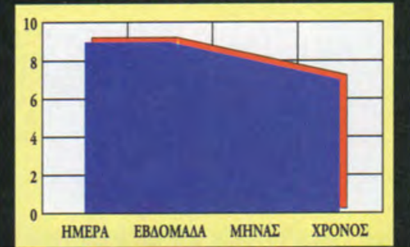
Γ. Κακαλέτρης





ΕΙΔΟΣ	SOCCER
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	BLACK LEGEND

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αν και ο υπολογιστής είναι εύκολη λεία για τους έμπειρους παίκτες δεν πρόκειται να το βαρεθείτε γρήγορα.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Πολύ γρήγορη κίνηση, όμως πολύ μικρά sprites.

ΓΡΑΦΙΚΑ 75%

Ζωντανή κερκίδα και ομιλία κατά διαστήματα από το σχολιαστή το κάνουν να ξεχωρίζει.

ΗΧΟΣ 85%

Ανάμεσα στα πιο καλά, σχεδόν ταυτόσημο με αυτό του Sensible Soccer.

GAMEPLAY 93%

Μια εναλλακτική λύση για τους φίλους του Sensible Soccer.

ΓΕΝΙΚΑ 92 %

WorldCup USA '94



Κατά τους τελευταίους τρεις μήνες σάς "βομβαρδίσαμε" με reviews soccer games. Δεν μπορούσαμε όμως να το αποφύγουμε, αφ' ενός μεν λόγω του παγκοσμίου κυπέλλου που τα καθιστά ιδιαίτερα επίκαιρα, αφ' ετέρου δε λόγω της εμφάνισης τίτλων που φιλοδοξούν να επιβιώσουν στο σκληρό ανταγωνισμό.

Η πρώτη ευχάριστη έκπληξη ήταν το SIERRA SOCCER, από τη Sierra. Η δεύτερη έρχεται από την US GOLD, ακούει στο όνομα WORLD CUP USA '94 και ως official licenced product κάνει χρήση όλων των λογότυπων του παγκοσμίου κυπέλλου. Αυτό και μόνο είναι αρκετό για να δώσει στην όλη μορφή του παιχνιδιού έναν άλλο ...επίσημο αέρα.

Μετά την επιλογή γλώσσας, ο παίκτης έρχεται στο βασικό μενού: παγκόσμιο κύπελλο, φιλικό, παράμετροι κ.λπ. Στο παγκόσμιο κύπελλο οι όμιλοι είναι σωστοί, δυστυχώς όμως οι παίκτες δεν αντιστοιχούν στους πραγματικούς των ομάδων. Οπως και σε άλλες περιπτώσεις ο παίκτης μπορεί να δημιουργήσει το δικό του παγκόσμιο πρωτάθλημα, είτε με όποιες ομάδες θέλει είτε μεταφέροντας ομάδες μεταξύ των διάφορων ομίλων. Ταυτόχρονα με την επιλογή μιας ομάδας από τη λίστα, σημειώνεται και η θέση της αντίστοιχης χώρας πάνω στον παγκόσμιο χάρτη.

Μετά την επιλογή του επιθυμητού παιχνιδιού, ακολουθεί πλήθος ρυθμίσεων (μπορούν να αποφευχθούν), οι οποίες φέρνουν την ομάδα και το χειρισμό στα μέτρα του παίκτη. Καταρχήν, το World Cup USA '94 εκμεταλλεύεται την ύπαρξη joystick με δύο fire buttons. Ρυθμίζεται το φάλτσο, ενεργοποιείται η δυνατότητα ελέγχου της μπάλας, ενώ ο τερματοφύλακας μπορεί να ελέγχεται είτε από τον υπολογιστή είτε από τον ίδιο τον παίκτη.

Η ταχύτητα κίνησης των παικτών, ο αέρας, η ενεργοποίηση του scanner, των replays κ.λπ. συνιστούν άλλες ρυθμίσεις.

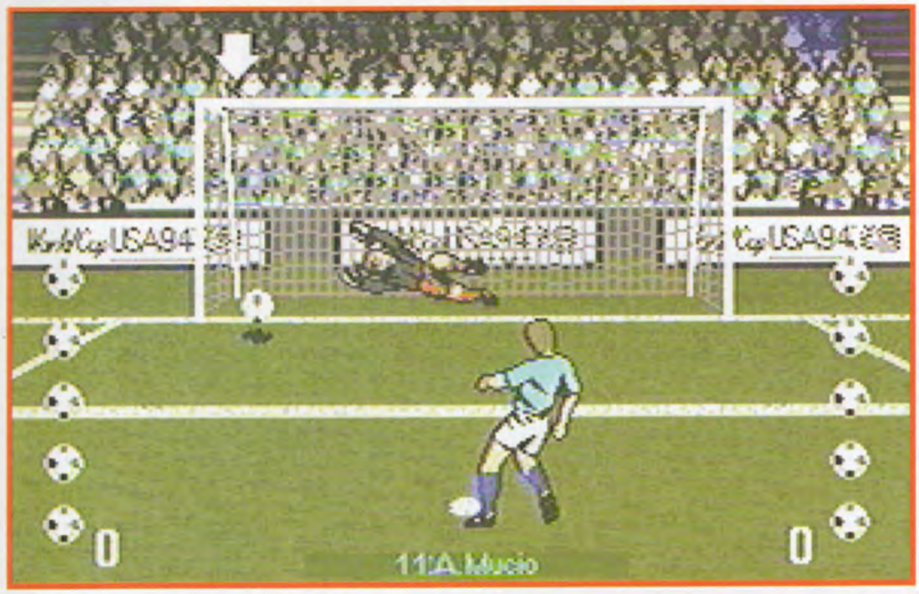
Οι δυνατότητες στησίματος της ομάδας στο γήπεδο είναι πάρα πολλές. Μόνο με managerial game μπορούν να συγκριθούν. Φυσικά υπάρχει γκάμα παικτών, οι οποίοι μπορούν να επιλεχθούν.

Πέραν αυτού, όμως, υπάρχουν αρκετά συστήματα, τα οποία μπορούν να τροποποιηθούν κατά βούληση, με παρόμοιο τρόπο με το Player Manager. Ανάλογα δηλαδή με τη θέση όπου βρίσκεται η μπάλα στο γήπεδο (το οποίο χωρίζεται σε ένα πλέγμα 3x3), καθώς και την ομάδα η οποία την έχει υπό την κατοχή της, τοποθετούνται οι ποδοσφαιριστές. Οι τροποποιήσεις μπορούν να αποθηκευτούν. Υπάρχει και η κλασική επιλογή της ενδυμασίας της ομάδας, κύριας και δευτερεύουσας, με φανέλα, σορτς και κάλτσες.

Αφού ολοκληρωθούν οι ρυθμίσεις, ο παίκτης περνά στον αγωνιστικό χώρο όπου τα πράγματα είναι ανάλογης ποιότητας. Το





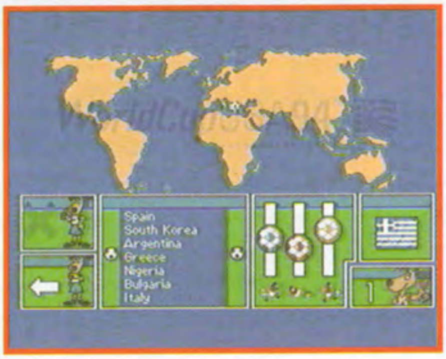


γήπεδο είναι αρκετά μεγάλο αλλά όχι αχανές και η ταχύτητα κίνησης κρίνεται ικανοποιητική. Η απεικόνιση γίνεται από πάνω και πίσω, όπως σε Kick Off 2, GOAL! και Sensible, ενώ η μπάλα δεν "κολλά" στα πόδια του παίκτη, αν αυτός το θελήσει. Πάσες γίνονται με κοφτό πάτημα του fire προς τον παίκτη που βρίσκεται μπροστά, ενώ με τον ίδιο τρόπο γίνονται και τα δυνατά σουτ, τα οποία μπορούν φυσικά να έχουν και το κατάλληλο φάλτσο.

Η ταχύτητα και τα δυνατά χτυπήματα της μπάλας (πάσες και σουτ) δίνουν γρήγορη πλοκή στο παιχνίδι και προσφέρουν αρκετό θέαμα.

Ισχύουν οι νέοι κανονισμοί, ενώ η απόκτηση κίτρινης και κόκκινης κάρτας από έναν παίκτη δεν αποτελούν δύσκολη υπόθεση.

Τα φάουλ, όπως και τα πλάγια άουτ και τα κόρνερ, εκτελούνται με τη βοήθεια μιας γραμμής που δείχνει την κατεύθυνση της μπάλας, ενώ στη συνέχεια δίνεται το φάλτσο. Θα συναντήσετε δύο ειδών penalties στο World Cup USA '94. Το συνηθισμένο με



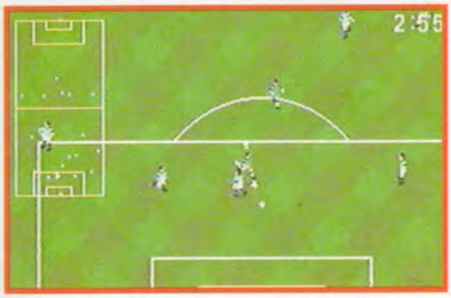
το βέλος που κινείται αριστερά - δεξιά και ένα δεύτερο όπου η απεικόνιση γίνεται πίσω από τον παίκτη-εκτελεστή και αναμφίβολα αποτελεί την πιο καλή και θεαματική παρουσίαση που έχουμε δει μέχρι σήμερα.

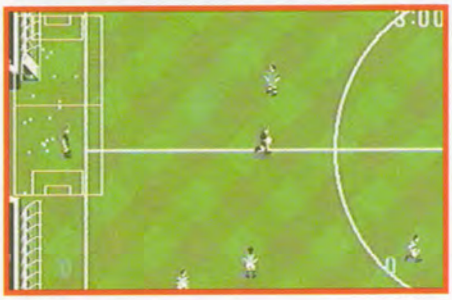
Τα γραφικά του World Cup USA '94 κυμαίνονται σε υψηλά επίπεδα. Πολύ όμορφα τα μενού (αν και απαιτείται κάποια εξοικείωση για τη γρήγορη μετακίνηση σε αυτά), ενώ δεν υστερούν ο αγωνιστικός χώρος και τα sprites, τα οποία είναι αρκετά λεπτομερή. Η κίνηση είναι πολύ ομαλή - απαραίτητο στοιχείο, άλλωστε, ενός soccer game που σέβεται τον εαυτό του. Ομορφα είναι και τα διάφορα σποτ που δείχνουν τις αποφάσεις του διαιτητή.

Σε ό,τι αφορά τον ήχο, δεν παρουσιάζει κάτι το ιδιαίτερο, αφού τύμπανα και συνθήματα απουσιάζουν από τις κερκίδες, οι οποίες αρκούνται σε "θόρυβο" που δυναμώνει σε κάποιες φάσεις. Στα μενού υπάρχει μουσική συνοδεία.

Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για έναν αξιόλογο τίτλο, αν και προσωπικά με ενόχλησαν τα φανταστικά πρόσωπα-παίκτες (ειδικά της εθνικής μας), αδικαιολόγητο για επίσημη κυκλοφορία.

Του Γ. Κακαλέτρη

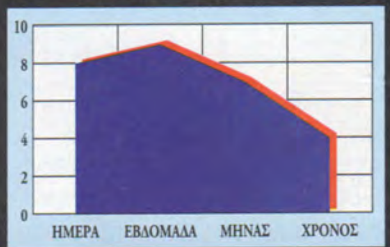




ΕΙΔΟΣ Soccer

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ US Gold

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Μια πολύ καλή πρόταση για να "κολλήσει" κάποιος στο monitor!

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Κυμαίνονται σε υψηλά επίπεδα.
ΓΡΑΦΙΚΑ 88%

Δεν ακολουθεί τα χνάρια άλλων τίτλων που δίνουν όλο και μεγαλύτερη σημασία σε αυτόν τον τομέα.
ΗΧΟΣ 50%

Γρήγορο, με αρκετές φάσεις.
GAMEPLAY 88%

WORLD CUP USA '94 και SIERRA SOCCER, οι δύο καλύτεροι νέοι τίτλοι.
ΓΕΝΙΚΑ 86%

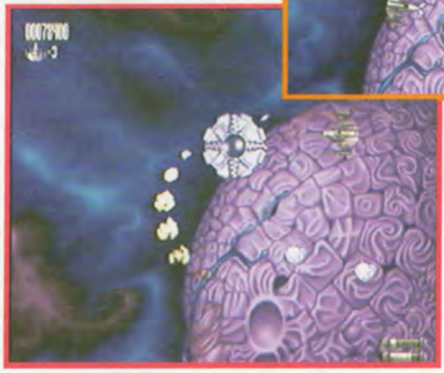
SUPER STARDUST



Οι παλαιότεροι αναγνώστες θα θυμούνται το πασίγνωστο Asteroids στους 8-μπιτους της προηγούμενης δεκαετίας. Το Stardust Tunnel είναι η μεταφορά του στη σημερινή εποχή και η έκδοσή του, Super Stardust, για τις AGA Amiga είναι ένα δείγμα διαφοράς της τεχνολογίας...

Το παιχνίδι είναι πολύ απλό. Ο παίκτης ή, μάλλον, το μικρό διαστημόπλοιό του βρίσκεται πάνω σε μια δισδιάστατη οθόνη, πάνω στην οποία μπορεί να κινείται προς όλες τις κατευθύνσεις και, αν βγει από τη μία πλευρά, ξαναεμφανίζεται στην απέναντί της. Ο στόχος είναι οι αστεροειδείς, οι οποίοι κινούνται πάνω σε αυτή την οθόνη και έχουν την ιδιότητα να διαλύονται σε μικρότερα κομμάτια, και ένας μεγάλος αριθμός από διαστημόπλοια. Οπως είναι φυσικό, το διαστημόπλοιο είναι οπλισμένο, όχι όμως με την τελευταία λέξη της τεχνολογίας, αφού το αρχικό όπλο είναι μικρής εμβέλειας. Ευτυχώς, διευκολύνει τα πράγματα η ενεργειακή ασπίδα που μπορεί να το περιβάλλει κατά βούληση όταν τραβιέται ο μοχλός του joystick προς τα κάτω. Οι κατευθύνσεις αριστερά-δεξιά περιστρέφουν το σκάφος, ενώ η κίνηση του μοχλού προς τα εμπρός το προωθεί. Αναμφίβολα δύσκολος ο χειρισμός, όμως ταιριάζει στο θέμα του παιχνιδιού. Δύο δείκτες στην οθόνη αναφέρονται στην ενέργεια και την ασπίδα που απομένουν στο σκάφος, οι οποίες μπορούν να αναπληρωθούν με το πλήθος power ups που αφήνουν αστεροειδείς και σκάφη όταν καταστρέφονται. Αλλα βοηθήματα που μπορεί κανείς να συλλέξει είναι πόντοι, βελτίωση των όπλων κ.λπ. Το SPACE BAR φέρνει στο προσκήνιο την οθόνη ενεργοποίησης του οπλικού συστήματος του σκάφους, απ' όπου μπορεί να γίνουν οι επιθυμητές επιλογές ανάμεσα στα διαθέσιμα αντικείμενα. Ο παίκτης θα πρέπει να "ξεκαθαρίσει" από αστεροειδείς και εχθρικά διαστημόπλοια όλους τους τομείς των πλανητοειδών που καλείται να επισκεφθεί. Πριν από την είσοδο σε κάποιον τομέα, δίνονται πληροφορίες για το τι να περιμένει να συναντήσει εκεί. Κάθε τομέας έχει διαφορετικό background, το οποίο όμως δεν συμμετέχει ενεργά στη δράση. Μόλις "καθαριστεί" ένας κόσμος, προτού περάσει κάποιος στον επόμενο, παρεμβάλλεται ένα τούνελ, στο οποίο η απεικόνιση γίνεται τρισδιάστατη με αντικείμενα να έρχονται από το βάθος με ιλιγγιώδη ταχύτητα! Το σημείο αυτό είναι πραγματικά εντυπωσιακό, αφού η κίνηση είναι τέλεια, με πολύ καλή αίσθηση του βάθους, ενώ τα γραφικά σκαφών, power-ups και μετεωριτών βρίσκονται σε πάρα πολύ υψηλό επίπεδο. Εκρήξεις σχεδόν πραγματικές, sprites που προέρχονται από 3D rendering, ταχύτατη και εκπληκτικά ομαλή κίνηση. Ο ήχος του Super Stardust ακολουθεί την υψηλή ποιότητα των γραφικών. Ρυθμός στα μενού αλλά και το παιχνίδι, που συνοδεύεται από δυνατά εφέ και ομιλία. Το απλό gameplay δεν θα καταπλήξει τους πάντες, αλλά είναι πολύ καλή πρόταση για τους φίλους των κλασικών shoot'em ups.







Γ. Κακαλέρτης

ΕΙΔΟΣ	Shoot 'em up
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	AMIGA



Δύσκολος αντίπαλος ο τρελο-καθηγητής...

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Εντυπωσιακές εκρήξεις και 3D rendered sprites που κινούνται ομαλότατα πάνω στην οθόνη.
ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Ομιλία, μουσική και πολλά εφέ που βοηθούν στη δημιουργία ρυθμού και έντασης.
ΗΧΟΣ 85%

Χωρίς ιδιαιτερότητες, αποδεικνύεται σκληρό καρύδι.
GAMEPLAY 80%

Ενα πολύ καλό shoot'em up με δύσκολο χειρισμό.
ΓΕΝΙΚΑ 85%

RUFF'N'TUMBLE



Αναμφίβολα η κατηγορία των arcade αριθμεί πλήθος τίτλων και συνεχώς εμπλουτίζεται με νέα μέλη. Πολλά από αυτά δεν ξεπερνούν τη μετριότητα, με αποτέλεσμα να μη βρίσκουν το δρόμο προς τις σελίδες του περιοδικού μας. Το Ruff'n'Tumble όμως κάθε άλλο παρά μέτριο είναι.

Σε γενικές γραμμές, έχουμε να κάνουμε με ένα τυπικό arcade. Ο ήρωας, όπως και όλη η οθόνη, απεικονίζεται από το πλάι, και μέσα σε αυτήν πρέπει να κινηθεί κανείς μέχρι να μαζέψει τα απαραίτητα αντικείμενα και να βρει την έξοδό της.

Οπως συνηθίζεται, ένας μεγάλος αριθμός εχθρών θα βρεθούν στο δρόμο του Ruff Rogers, προσπαθώντας να τον εμποδίσουν. Το αρχικό όπλο είναι αδύναμο και "υπερθερμαίνεται" δυσκολεύοντας τον παίκτη, που όμως μπορεί να αποκτήσει διάφορα "βελτιωτικά" τα οποία δρουν για συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Η ροή των πυρών είναι πολύ μεγάλη, όπως εξάλλου και ο αριθμός των εχθρών και, σε μερικές περιπτώσεις, το Ruff 'n'Tumble θυμίζει έντονα τη δράση των shoot'em ups.

Τα background graphics αλλάζουν εντελώς με το πέρασμα από τον ένα κόσμο στον άλλο. Είναι καλοσχεδιασμένα και διαθέτουν αρκετά χρώματα. Ακόμα καλύτερα είναι τα sprites, τα οποία βρίσκονται στο συνηθισμένο πλαίσιο μεγέθους, για την κατηγορία όμως κινούνται με πάρα πολύ όμορφο τρόπο. Animations για διάφορες ενέργειες πέφτουν, ξανασηκώνονται, εκνευρίζονται και τρέχουν! Η κίνηση είναι πολύ ομαλή και παραμένει έτσι ακόμα και όταν στην οθόνη συνωστίζεται πλήθος sprites και οι ριπές του βαρέος πυροβολικού που μπορεί να κουβαλά ο Ruff. Ηχητικά, δεν θα μπορούσαμε να ζητήσουμε πολύ περισσότερα για να είμαστε απόλυτα ικανοποιημένοι. Μουσική και πολλά καθαρά samples, ανάλογα με τα αντικείμενα που συγκρούονται στην οθόνη.

Το gameplay κινείται στα συνηθισμένα πρότυπα, χωρίς μεγάλη πολυπλοκότητα, αφού ο παίκτης πρέπει απλώς να μαζέψει όλα τα αντικείμενα που χρειάζεται και να βρει την έξοδο από κάποιο level. Μετά τη συμπλήρωση ενός αριθμού επιπέδων, περνά στον επόμενο κόσμο.

Πολύ καλή πρόταση, ιδίως για όσους αμφιταλαντεύονται μεταξύ shoot'em up και arcades.

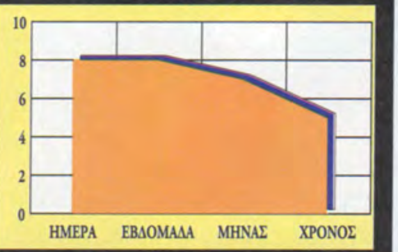
Γ. Κακαλέτρης





ΕΙΔΟΣ	ARCADE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	RENEGADE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Είναι πολύ εύκολο να ανακαλύψετε πόσο... δύσκολο είναι.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumpph.

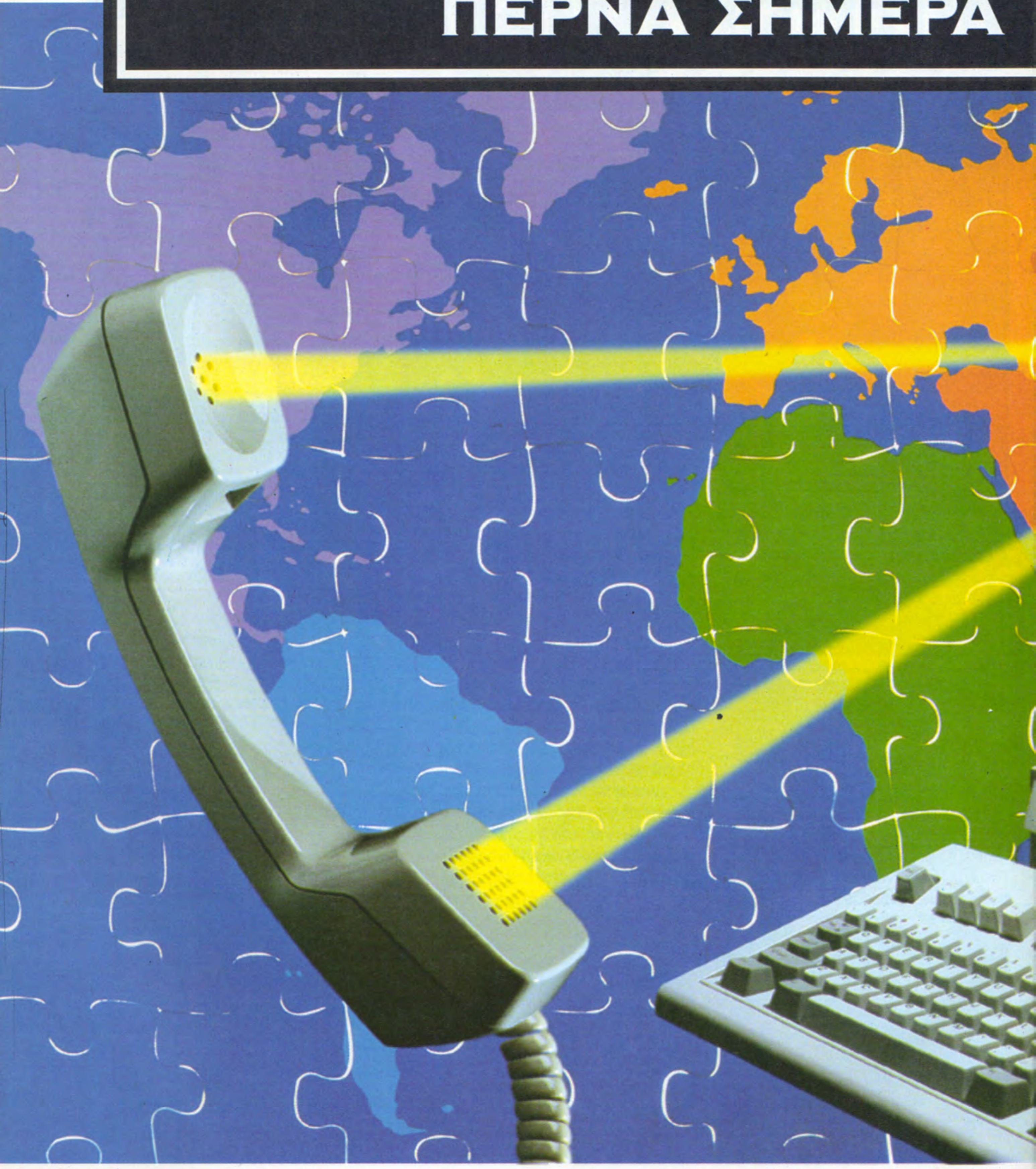
Πολλά χρώματα, καλοσχεδιασμένα sprites και πολύ ομαλή κίνηση.
ΓΡΑΦΙΚΑ 85%

Καθαρά και πολλά samples, γρήγορο soundtrack.
ΗΧΟΣ 90%

Σε πολλά σημεία θυμίζει shoot'em up...
GAMEPLAY 80%

Δράση, δυσκολία, όμορφα γραφικά και έντονος ήχος. Ενα πολύ καλό σύνολο.
ΓΕΝΙΚΑ 85%

Η ΑΠΟΛΥΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΠΕΡΝΑ ΣΗΜΕΡΑ



HINTS 'N' TIPS
CONSOLES & COMPUTERS

SUB ZERO
(MEGA DRIVE + 3 BUTTON PAD)

DEATH MOVES

PITCH-O-DOOM: Πηγαίνετε στην άκρη της οθόνης (προς τα πίσω), κρατήστε πατημένο το B, πίσω, πίσω, κάτω, προς, αφήστε το.
SUPER FREEZE / SHATTER PUNCH: Από 1 βήμα απόσταση προς, προς, κάτω και C μαζί, για να παγώσετε τον αντίπαλο και μετά από κολλητά, προς, κάτω, προς, προς και A μαζί για να κάνετε uppercut και να σπάσετε τον αντίπαλο σε παγάκια.
BABALITY: Κάτω, πίσω, πίσω και C μαζί.
FRIENDSHIP: Ρίσω, πίσω, κάτω και C μαζί.
ΚΑΡΦΙΑ/ΓΕΦΥΡΑ: κάτω, προς, προς και start μαζί.

(MEGA DRIVE + 6 BUTTON PAD)

Slide: Πίσω και Z και C ταυτόχρονα.
FATALITY: Κρατήστε πατημένο το A, πίσω, πίσω, κάτω, προς, ενώ βρίσκεστε 6 βήματα μακριά από τον αντίπαλο.
PIT FATALITY: Κάτω, προς, προς και block.
FRIENDSHIP: Πίσω, πίσω, κάτω και Z.
BABALITY: Κάτω, πίσω, πίσω και Z.



(SUPER NES)

Slide: Block, block, B και A.
FATALITY: Κρατήστε πατημένο το B, πίσω, πίσω, κάτω, προς, ενώ βρίσκεστε 6 βήματα μακριά από τον αντίπαλο.
PIT FATALITY: Κάτω, προς, προς και block.
FRIENDSHIP: Πίσω, πίσω, κάτω και X.
BABALITY: Κάτω, πίσω, πίσω και X.

(GAME BOY)

GROUND FREEZE: Κάτω, πίσω και A.
DEEP FREEZE: Κάτω, προς και B.
Slide: Πίσω και B και A ταυτόχρονα.
PIT FATALITY: Κάτω, προς, προς και block.

(GAME GEAR)

Ground Freeze: Κάτω, πίσω και 2.
DEEP FREEZE: Κάτω, προς και 1.
Slide: Πίσω και 1 και 2 ταυτόχρονα.

PIT FATALITY: Κάτω, προς, προς και block.
BABALITY: Κάτω, προς, προς και 2.

KUNG–LAO
(MEGA DRIVE + 3 BUTTON PAD)

DEATH MOVES

Κόψιμο στη μέση: Από 2 έως 1 1/2 βήμα απόσταση, προς, προς, προς και B μαζί.
BABALITY: Ρίσω, πίσω, προς, προς και C μαζί.
FRIENDSHIP: πίσω, πίσω, πίσω, κάτω και C μαζί.
ΚΑΡΦΙΑ/ΓΕΦΥΡΑ: Προς, προς, προς και A μαζί.

(MEGA DRIVE + 6 BUTTON PAD)

HAT THROW: Πίσω, προς και A.
BULLET KICK: Κάτω και Z όταν βρίσκεστε στο υψηλότερο σημείο ενός άλματος.
TELEPORT: Κάτω και πάνω.
Whirl. Spin: Κρατώντας το block, πάνω, πάνω και C.
FATALITY 1: Προς, προς, προς και 1, ενώ βρίσκεστε ένα βήμα πριν από τον αντίπαλο.
FATALITY 2: Εχοντας πατημένο το A, πίσω, πίσω, προς, προς και αφήστε το A.
PIT FATALITY: Προς, προς, προς και X.
FRIENDSHIP: Πίσω, πίσω, πίσω, κάτω και Z.
BABALITY: Πίσω, πίσω, προς, προς και Z.

(SUPER NES)

HAT THROW: Πίσω, προς και B.
BULLET KICK: Κάτω και X όταν βρίσκεστε στο υψηλότερο σημείο ενός άλματος.
TELEPORT: Κάτω και πάνω.
WHIRL. SPIN: Κρατώντας το block, πάνω, πάνω και A.



FATALITY 1: Προς, προς, προς και A, ενώ βρίσκεστε ένα βήμα πριν από τον αντίπαλο.
FATALITY 2: Εχοντας πατημένο το B, πίσω, πίσω, προς, προς και αφήστε το B.
PIT FATALITY: Προς, προς, προς και Y.
FRIENDSHIP: Πίσω, πίσω, πίσω, κάτω και X.
BABALITY: Πίσω, πίσω, προς, προς και X.

(GAME BOY)

Στο Game Boy δεν υπάρχει ο ήρωας.

(GAME GEAR)

Στο Game Gear δεν υπάρχει ο ήρωας.

JOHNNY CAGE
(MEGA DRIVE + 3 BUTTON PAD)

DEATH MOVES

TORSE RIP: Από κολλητά στον αντίπαλο, κάτω, κάτω, προς, προς και A μαζί.
ΑΠΟΚΕΦΑΛΙΣΜΟΣ: Από

HINTS 'N' TIPS
CONSOLES & COMPUTERS

κολλητά, προς, προς, κάτω, πάνω.
BABALITY: Πίσω, πίσω, πίσω και C μαζί.
FRIENDSHIP: 3 φορές κάτω, κάτω, και C μαζί.
ΚΑΡΦΙΑ/ΓΕΦΥΡΑ: κάτω, κάτω, κάτω και C μαζί.

(MEGA DRIVE + 6 BUTTON PAD)

LOW BLOW: A και block ταυτόχρονα.
S. UPPERCUT: Πίσω, κάτω, πίσω και X.
SHADOW KICK: Πίσω, προς και C.
FATALITY 1: Προς, προς, κάτω και πάνω, ενώ είστε κολλητά στον αντίπαλο.
FATALITY 2: Κάτω, κάτω, προς, προς και A, ενώ είστε κολλητά στον αντίπαλο.
PIT FATALITY: Κάτω, κάτω, κάτω και Z.
FRIENDSHIP: Κάτω, κάτω, κάτω, κάτω και Z.
BABALITY: Κάτω, κάτω, κάτω και C.

(SUPER NES)

LOW BLOW: B και block ταυτόχρονα.S. UPPERCUT: Πίσω, κάτω, πίσω και Y.
SHADOW KICK: Πίσω, προς και A.
FATALITY 1: Προς, προς, κάτω και πάνω, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.
FATALITY 2: Κάτω, κάτω, προς, προς και B, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.
PIT FATALITY: Κάτω, κάτω, κάτω και X.
FRIENDSHIP: Κάτω, κάτω, κάτω, κάτω και X.
BABALITY: Πίσω, πίσω, πίσω και X.

(GAME BOY)

Στο Game Boy δεν υπάρχει ο ήρωας.

(GAME GEAR)

Στο Game Gear δεν υπάρχει ο ήρωας.



LIU KANG
(MEGA DRIVE + 3 BUTTON PAD)

DEATH MOVES
DRAGON: Κολλητά στον αντίπαλο, κάτω, προς, πίσω, πίσω και C μαζί.
WHEEL KICK: Από 3 βήματα από τον αντίπαλο ή και πιο κοντά, κρατήστε πατημένο το start και περιστρέψτε το σταυρό 360° προς την αντίθετη κατεύθυνση.
BABALITY: Κάτω, κάτω, προς, πίσω και B μαζί.
FRIENDSHIP: Προς, πίσω, πίσω, προς, προς και B μαζί.

(MEGA DRIVE + 6 BUTTON PAD)

BICYCLE KICK: Κρατήστε πατημένο το C για πέντε δευτερόλεπτα και αφήστε το.
F. BALL (χαμηλά): Προς, προς και A.
F. BALL (ψηλά): Προς, προς και X.
FLYING KICK: Προς, προς και Z.
FATALITY: Κάτω, προς, πίσω, πίσω και Z, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.
PIT FATALITY: Πίσω, προς, προς και C.
FRIENDSHIP: Προς, πίσω, πίσω, πίσω και C.
BABALITY: Κάτω, κάτω, προς, κάτω και C.

(SUPER NES)

BICYCLE KICK: Κρατήστε πατημένο το A για πέντε δευτερόλεπτα και αφήστε το.
F. BALL (ΧΑΜΗΛΑ): Προς, προς και B.
F. BALL (ΨΗΛΑ): Προς, προς και Y.
FLYING KICK: Προς, προς και X.
FATALITY: Κάτω, προς, πίσω, πίσω και X, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.
PIT FATALITY: Πίσω, προς, προς και A.
FRIENDSHIP: Προς, πίσω, πίσω, πίσω και A.
Babality: Κάτω, κάτω, προς, πίσω και A.



(GAME BOY)

BICYCLE KICK: Κρατήστε το A για τρία δευτερόλεπτα και αφήστε το.
F. BALL (χαμηλά): Κάτω, προς και A.
F. BALL (ψηλά): Προς, προς και A.
FLYING KICK: Προς, προς και A.
FATALITY: Κάτω, προς, πίσω, πίσω και A, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.
PIT FATALITY: Πίσω, προς, προς και A.



HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

BABALITY: Κάτω, κάτω, προς, πίσω και A.

(GAME GEAR)

BICYCLE KICK: Κρατήστε πατημένο το 2 για τρία δευτερόλεπτα και αφήστε το.
F. BALL (χαμηλά): Κάτω, προς και 1.
F. BALL (ψηλά): Προς, προς και 1.
FLYING KICK: Προς, προς και 2.
FATALITY: Κάτω, προς, πίσω, πίσω και 2, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.
PIT FATALITY: Πίσω, προς, προς και 2.
BABALITY: Κάτω, κάτω, προς, πίσω και 2.

BARAKA

(MEGA DRIVE + 3 BUTTON PAD)

DEATH MOVES

ΑΠΟΚΕΦΑΛΙΣΜΟΣ: Κολλητά στον αντίπαλο, πίσω, πίσω, πίσω και A μαζί.
ΚΑΡΦΩΜΑ: Από 1 1/2 με 1 βήμα απόσταση, πίσω, προς, κάτω, προς και A μαζί.
BABALITY: Προς, προς, προς και C μαζί.
FRIENDSHIP: Κρατήστε πατημένο το start, πάνω, προς, προς και C μαζί.
ΚΑΡΦΙΑ/ΓΕΦΥΡΑ: Προς, προς, κάτω και C μαζί.



(MEGA DRIVE + 6 BUTTON PAD)

BLADE FURY: Πίσω, πίσω, πίσω και A.
BLADE SWIPE: Πίσω και X ταυτόχρονα.
DOUBLE KICK: Πατήστε το Z δύο φορές, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.
FATALITY 1: Πίσω, πίσω, πίσω, πίσω και X, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.
FATALITY 2: Πίσω, προς, κάτω, προς και A, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.
PIT FATALITY: Προς, προς, κάτω και Z.
FRIENDSHIP: Block, πάνω, προς, προς και Z.
BABALITY: Προς, προς, προς και Z.

(SUPER NES)

BLADE FURY: Πίσω, πίσω, πίσω και B.
BLADE SWIPE: Πίσω και Y ταυτόχρονα.
DOUBLE KICK: Τρεις φορές το X, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.
FATALITY 1: Πίσω, πίσω, πίσω, πίσω και Y, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.
FATALITY 2: Πίσω, προς, κάτω προς και B, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.
PIT FATALITY: Προς, προς, κάτω και X.
FRIENDSHIP: Block, πάνω, προς, προς και X.
BABALITY: Προς, προς, προς και X.

(GAME BOY)

Δεν υπάρχει ο ήρωας στο Game Boy.

(GAME GEAR)

Δεν υπάρχει ο ήρωας στο Game Gear.

RAYDEN

(MEGA DRIVE + 3 BUTTON PAD)

DEATH MOVES

ΗΛΕΚΤΡΟΣΟΚ: Κρατήστε πατημένο το B για 3 δευτερόλεπτα και αφήστε το κολλητά στον αντίπαλο, στη συνέχεια πατάτε το B και το start συνέχεια, επανειλημμένα και γρήγορα, μέχρι ο αντίπαλος να εκραγεί.
ΣΟΥΠΕΡ UPPERCUT: Στον τελευταίο γύρο του ματς, κρατήστε πατημένο το C και μετρήστε 7 δευτερόλεπτα, τελειώστε τον αντίπαλό σας και αφού ακουστεί το "Finish him" αφήστε το κολλητά από τον αντίπαλο. (Ενόσω κάνετε όλα αυτά, το C παραμένει πατημένο)
BABALITY: Κάτω, κάτω, πάνω και C μαζί.
FRIENDSHIP: (Από την άκρη της οθόνης) κάτω, πίσω, προς και C μαζί.
ΚΑΡΦΙΑ/ΓΕΦΥΡΑ: Κρατήστε πατημένο το start και πατήστε, πάνω, πάνω και A μαζί.





HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

πάνω, πάνω και Α μαζί.

(MEGA DRIVE + 6 BUTTON PAD)

SHOCK: Κρατήστε το Χ για τρία δευτερόλεπτα και μετά αφήστε το.
FLYING



THUNDER: Πίσω, πίσω και προς τον αντίπαλο.
TELEPORT: Κάτω και πάνω.
FATALITY 1: Κρατήστε πατημένο το C για πέντε δευτερόλεπτα, αφήστε το και κάντε block, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.
FATALITY 2: Κρατήστε το Χ πατημένο για οκτώ δευτερόλεπτα και αφήστε το, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.
PIT FATALITY: Κρατήστε πατημένο το block, πάνω, πάνω, πάνω και Χ.
FRIENDSHIP: Κάτω, πίσω, προς και Ζ.
BABALITY: Κάτω, κάτω, πάνω και Ζ.

(SUPER NES)

SHOCK: Κρατήστε το Υ για πέντε δευτερόλεπτα και μετά αφήστε το.
FLYING THUNDER: Πίσω, πίσω και προς τον αντίπαλο.
TELEPORT: Κάτω και πάνω.
FATALITY 1: Κρατήστε πατημένο το Α για πέντε δευτερόλεπτα, αφήστε το και κάντε block, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.
FATALITY 2: Κρατήστε το Υ για οκτώ δευτερόλεπτα και αφήστε το, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.
PIT FATALITY: Κρατήστε το block, πάνω, πάνω, πάνω και Υ.
FRIENDSHIP: Κάτω, πίσω, προς και Α.
BABALITY: Κάτω, κάτω, πάνω και Χ.

(GAME BOY)

Δεν υπάρχει ο ήρωας στο Game Boy.

(GAME GEAR)

Δεν υπάρχει ο ήρωας στο Game Gear.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

1) Οι DEATH MOVES των καρφιών/γέφυρας χρησιμεύουν στην πίστα με τα καρφιά ή στο 2ο pitstage που μοιάζει με γέφυρα και ο χαμένος πέφτει στο κενό. Αυτές εκτελούνται και στις δύο περιπτώσεις από δίπλα στον αντίπαλο (κολλητά).

2) Στην πίστα με το οξύ, για να ρίξετε τον αντίπαλο μέσα σε αυτό, κρατήστε πατημένα τα Β και C, πηγαίνετε δίπλα στον αντίπαλο και κάντε uppercut. (Το ίδιο για όλους.)

3) Τα BABALITIES και FRIENDSHIPS, για να γίνουν, πρέπει στον τελικό γύρο του ματς να μην πατήσετε καθόλου το Α. Ακόμα, τα BABALITIES και FRIENDSHIPS γίνονται από οποιοδήποτε μέρος της οθόνης και αν είστε, εκτός από το FRIENDSHIP και RAYDEN που, για να γίνει, θα πρέπει να πάτε στην άκρη της οθόνης.

4) Οπου γράφω "μαζί", λ.χ. "προς και Α μαζί", σημαίνει να πατηθούν την ίδια στιγμή.

5) Ολες οι κινήσεις, death moves, babalities, friendships κ.λπ. πρέπει να μη γίνονται βιαστικά.

ΚΡΥΜΜΕΝΟΙ ΜΑΧΗΤΕΣ

1) NOOB SAIBOT: Για να τον αντιμετωπίσεις θα πρέπει να κερδίσεις 25 ματς συνεχόμενα , και το 25ο ματς να κερδηθεί κόντρα στο 2ο παίκτη (στο διπλό). Εάν θέλεις μπορείς να παίξεις όλα τα ματς στο διπλό.

2) JADE: Για να αντιμετωπίσεις την JADE θα πρέπει να νικήσεις το μαχητή ο οποίος είναι κάτω από το ερωτηματικό στο battle plan σε ένα γύρο (δεν είναι απαραίτητο όλο το ματς), χρησιμοποιώντας μόνο το κουμπί Β και κανένα άλλο (δηλαδή, καθόλου Α, start ή C).

3) SMOKE: Για να έρθεις σε αναμέτρηση με τον SMOKE θα πρέπει στην πίστα της πύλης (με τη μαύρη τρύπα στο κέντρο και τους δύο φύλακες στις άκρες) εάν θα κάνεις κάποιο καλά χρονομετρημένο uppercut (στη σωστή στιγμή και γρήγορα, δηλαδή) και εμφανιστεί το μήνυμα "toasty", να πατήσεις αστραπιαία μέσα σε ένα δευτερόλεπτο από την εμφάνιση του μηνύματος, κάτω και start ταυτόχρονα.

Κλείνοντας, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε το φίλο Ανδρέα Πετρόπουλο, ο οποίος μας έστειλε όλες τις κινήσεις για το Mega Drive με 3 button pad.

Η ΜΑΧΗ ΑΡΧΙΣΕ



...ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΕΚΕΙ!

AIR WARRIOR 94

1ο ON-LINE ΤΟΥΡΝΟΥΑ ΑΕΡΟΜΑΧΙΩΝ 20 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 20 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ

COMPULINK ON-LINE INFORMATION SERVICES

ΠΑΡΤΕ μέρος στο πιο συναρπαστικό τουρνουά on-line αερομαχιών που έγινε ποτέ και κερδίστε μοναδικά δώρα!
ΖΗΣΤΕ στον ίλιγγο της real time αερομαχίας με τα πιο ρεαλιστικά γραφικά και ήχο.
ΑΠΟΓΕΙΩΘΕΙΤΕ! Οι ουρανοί του AIR WARRIOR είναι γεμάτοι επικίνδυνους πιλότους και οι μάχες μαζί τους σκληρές.
Πολεμήστε με πείσμα και δεξιοτεχνία, μεταμορφωθείτε σε Άσσο των αιθέρων.
ΝΙΚΗΣΤΕ, καταρρίπτοντας χωρίς οίκτο τα εχθρικά αεροσκάφη.
Τα μεγάλα δώρα σάς περιμένουν!



ΤΑ ΜΕΓΑΛΑ ΔΩΡΑ!







1ο ΔΩΡΟ: Ένα MPC ON LINE 386 DX/40, 4MB RAM, 128 KB CACHE, 170MB HD, 1 FDD, ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ 24 BIT TRUE COLOR, ΕΓΧΡΩΜΟ MONITOR 14" MPR II, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ SOUND BLASTER PRO, DOUBLE SPEED CD-ROM DRIVE .

2ο ΔΩΡΟ: Μία SEGA MEGA DRIVE και 5 κασέτες με παιχνίδια.

3ο ΔΩΡΟ: Ένα SUPER NINTENDO.

ΤΑ ΔΩΡΑ ΤΟΥ ΤΟΥΡΝΟΥΑ ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΩΝ:

1ο. C.P.U., Μπόταση 7, Αθήνα, τηλ.: 3644695, 3636550

2ο. **TELECLUB**, Θησέως 60, Καλλιθέα, τηλ.: 9374371-2, Καρτάλη 100 & Αλεξάνδρας, Βόλος, τηλ.: (0421) 35449.

3ο. **ATHENS CLUB**, Μπόταση 10, Αθήνα, τηλ.: 3639338, Περικλέους 38, Καλλιθέα, τηλ.: 9596691, Β. Γεωργίου 81Β, Γλυφάδα, τηλ.: 8944800

ΚΑΙ... ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΔΙΑΚΡΙΘΕΝΤΕΣ, 10 ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΜΠΛΟΥΖΑΚΙΑ COMPULINK

ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΚΑΙ ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΖΟΜΕΝΩΝ ΘΑ ΕΝΗΜΕΡΩΝΕΣΤΕ ON-LINE ΑΠΟ ΤΗ ΔΙΑΣΚΕΨΗ AIR WARRIOR

Οι βαθμολογίες των συμμετεχόντων θα δημοσιεύονται κάθε μήνα σε ειδικό χώρο του περιοδικού.

On - Line
Και η ιστορία συνεχίζεται...

Greetings, games' addicts! Είδατε πόσο γρήγορα περνάει ο καιρός; Να 'μαστε πάλι μαζί, με τα νέα των δύο εκπληκτικών multi-user παιχνιδιών της CompuLink.

Επιτέλους... Δεκέμβριος. Μήνας εορτών και φυσικά το όλο κλίμα δεν άφησε ανεπηρέαστους τους υπεύθυνους των multi-user παιχνιδιών της CompuLink. Ετσι, απόρρητες πληροφορίες, που με κόπο και δόλο κατορθώσαμε να συγκεντρώσουμε, αναφέρουν μεταξύ άλλων την οργάνωση διαγωνισμών, parties και happenings. Περισσότερα γι' αυτά όμως τον επόμενο μήνα.

Προς το παρόν, ας ρίξουμε μια ματιά στα νέα του χώρου, ξεκινώντας, όπως έχει καθιερωθεί πλέον, από το καταπληκτικό Federation II.

Subject: Fedlog #3
Stardate: 940111
Location: Solar System
Current Planet: Venus

Greetings, Fedders, και καλωσορίσατε για μια ακόμη φορά στο μαγικό κόσμο του Federation II.

Τα νέα εξακολουθούν να καταφθάνουν από κάθε γωνιά του ηλιακού μας συστήματος αλλά και έξω από αυτό. Το μήνα που μας πέρασε, λοιπόν, σημειώθηκε ρεκόρ προαγωγών, είχαμε μερικές εντυπωσιακές εισόδους στο παιχνίδι, μα και αρκετούς θανάτους (άτιμε πειρατή!). Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά.

Στη γνωστή λίστα των επίδοξων αυτοκρατόρων προστέθηκαν τα ονόματα των catman εξ Αθηνών, αλλά και των personal και caesar από τη Βόρεια Ελλάδα. Βλέπετε, η πρόσφατη σύνδεση του κεντρικού μας συστήματος με τη Μακεδονία και ή εντυπωσιακή παρουσία του Federation σε αυτο δεν άφησε αδιάφορους τους εκεί διαμένοντες λάτρεις του είδους. Welcome aboard Fedders... and enjoy!

Βέβαια, η τελευταία παρότρυνση μάλλον έρχεται κάπως καθυστερημένα, αφού όλοι δείχνουν να διασκεδάζουν καθώς θέτουν τα θεμέλια της αυτοκρατορίας τους.

Ετσι, τα αστρόπλοια των νεοφώτιστων ξεχύθηκαν με πρωτόγνωρο ενθουσιασμό στο διάστημα και ο αριθμός των προαγωγών ξεπέρασε κάθε προηγούμενη μέτρηση. Συγχαρητήρια σε όλους!

Στην κορυφή της ιεραρχικής πυραμίδας τώρα, τα νέα δυστυχώς δεν είναι τόσο ευχάριστα.

Τα υψηλά στατιστικά που απαιτούνται, καθώς και εκείνο το απόβρασμα της αστροκοινωνίας, ο πειρατής Monty, έχουν καθηλώσει εδώ και αρκετό καιρό τους Merchants στα κέντρα ελέγχου των σκαφών τους. Στην προσπάθειά του να απαλλάξει το σύμπαν από αυτή την κινούμενη απειλή, ο Adie επισκέφθηκε το θάλαμο του νοσοκομείου τρεις φορές, ενώ ο Mannix έκρινε σκόπιμο να αποσυρθεί προσωρινά προς ανασύνταξη δυνάμεων.

Οι τελευταίες πληροφορίες







των ικανών, ένα MPC 386/40MHz συνοδευόμενο από πλήθος περιφερειακών.

Ενα εντυπωσιακό κίνητρο, δεν νομίζετε;

μιουργία κοινού μετώπου κατά του πειρατή, αλλά θα πρέπει να περιμένετε το επόμενο ημερολόγιο για την επιβεβαίωσή τους.

Δυσκολίες όμως δεν αντιμετωπίζουν μόνο οι Merchants, αλλά και η νέα γενιά των Traders, πάντα αναφορικά με την επίλυση των γρίφων που σχετίζονται με την αύξηση των στατιστικών τους.

Ετσι, εντός των ημερών αναμένεται να οργανωθεί ένα ακόμη συναρπαστικό quest με έπαθλα κάποια hints, που θα τους βοηθήσουν να ξεπεράσουν τα όποια προβλήματα τους απασχολούν και να διώξουν τους εφιάλτες από τα όνειρά τους.

Νομίζω όμως ότι πρέπει να σας αφήσω τώρα.

Ο διαγωνισμός με περιμένει και φυσικά έχω και μια διαρκώς αναπτυσσόμενη επιχείρηση να διευθύνω... (αχ, αυτά τα ανδροειδή δεν είναι άξια για τίποτε!).

Μέχρι τον επόμενο μήνα Fedders... may the force be with ya!!!

AIRWARRIOR!

Στο διπλανό στρατόπεδο τώρα, αυτό των αφοσιωμένων πιλότων του Airwarrior, το εντυπωσιακό τουρνουά αερομαχιών προχωράει σταθερά. Ηδη τελείωσε η δεύτερη φάση του και οι καλύτεροι μαχητές των αιθέρων ετοιμάζουν πυρετωδώς τα αεροσκάφη τους για τον τρίτο γύρο. Ας σημειωθεί εδώ πως η χώρα B, παρά την ανάπτυξη της απαραίτητης στρατηγικής και τις φιλότιμες προσπάθειες των πιλότων της, πρωτοστατούντων των Pantelis, Brown και One, δεν κατόρθωσε να ανατρέψει τη διαφορά των 63.575 βαθμών που είχε δημιουργηθεί στον πρώτο γύρο και έτσι αποκλείστηκε από τη συνέχεια του διαγωνισμού. Τα μέλη της νικήτριας χώρας A, που έχουν ήδη εξασφαλίσει από ένα... συλλεκτικής αξίας μπλουζάκι με το λογότυπο της CompuLink, είναι οι Gfat, Ivan, Viper, Taipan, Skal, Mayhem, Shogun, Ptolemeo και Skipper. Φυσικά, ας μην ξεχνάμε πως όσοι από αυτούς συμπληρώσουν και το όριο των 45 ωρών πτήσης, θέτουν υποψηφιότητα για τα μεγάλα δώρα. Ενδεικτικά, αναφέρω το πλήρες multimedia σύστημα που περιμένει τον ικανότερο

HOST!

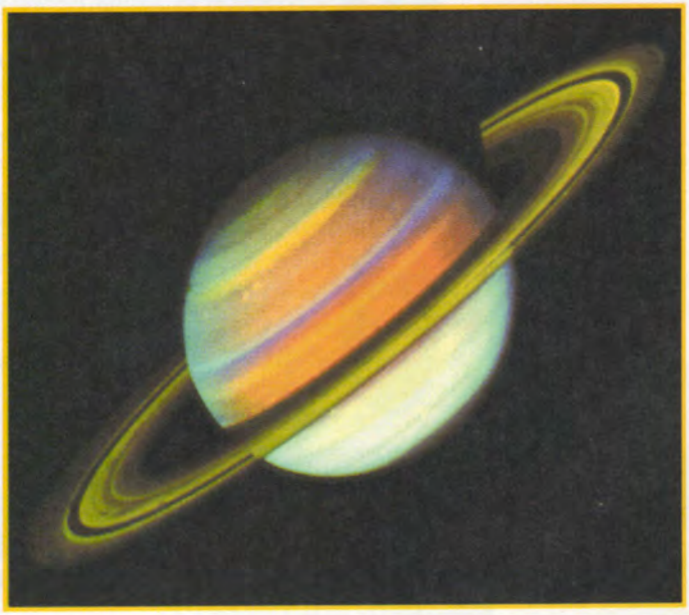
Πώς είπατε; Οχι, όχι... δεν πρόκειται για νέο παιχνίδι. Host καλούμε το μητρικό σύστημα της CompuLink που φέρει το θεϊκό όνομα Zeus. Ενα μέρος του Δία μας λοιπόν αναβαθμίζεται και μαντέψτε ποιο είναι αυτό. Μα, φυσικά, ο game server, ο υπολογιστής που ελέγχει τα δύο multi-user παιχνίδια μας.

Την εν λόγω αναβάθμιση θα ακολουθήσει η εγκατάσταση της τελευταίας έκδοσης του Federation, καθώς και της πολυσυζητημένης 1.16 έκδοσης του Airwarrior, οι οποίες περιλαμβάνουν πλήθος νέων χαρακτηριστικών.

Αναμείνατε λοιπόν και μέχρι τον επόμενο μήνα... play Fed, play Air, surf the Net!!!

adie@athena.compulink.forthnet.gr

Του Δημήτρη Πλέσσα



Hanna Barbera
Animation Workshop

AMIGA

● του Γ. Κακαλέτρη

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

Φτιάξτε τα δικά σας καρτούν μέσα από ένα απλό, ευχάριστο και με ελάχιστες απαιτήσεις μνήμης και ταχύτητας εργαλείο.

Εδώ και αρκετά χρόνια, προσφέρουν τις υπηρεσίες τους στο χώρο των καρτούν, απλουστεύοντας τη δουλειά των σχεδιαστών και κάνοντας "απλή υπόθεση" τη δημιουργία animations που, στο παρελθόν, η κατασκευή τους αποτελούσε άθλο.

Το Hanna Barbera Animation Workshop δεν αποτελεί ούτε κατά διάνοια την "κορυφή" του σημερινού software στον τομέα του animation, όμως με τις λιγοστές απαιτήσεις του και με το ευχάριστο περιβάλλον του μπορεί να αποτελέσει ένα καλό εργαλείο για να ασχοληθεί κάποιος δημιουργικά με την Amiga του.

Αν και η ποσότητα της διαθέσιμης μνήμης έχει άμεσο αντίκτυπο στο μέγεθος των animation που μπορεί να σχεδιαστούν, ακόμα και με 1MB RAM το Hanna Barbera Animation Workshop (HBAW, όπως θα το ονομάζουμε εφεξής) μπορεί να κάνει αρκετά πράγματα χωρίς μάλιστα να απαιτεί την ύπαρξη σκληρού δίσκου ή AGA chipset.

Ας το δούμε όμως στην πράξη.



Η κεντρική οθόνη του HBAW χωρίζεται σε τρία μέρη:

- Αριστερά βρίσκεται η λίστα των εικόνων που περιέχονται στο συγκεκριμένο animation. Τα καρέ είναι με τη σειρά που εμφανίζονται μέσα σε αυτό. Ενα καρέ μπορεί να περιέχεται περισσότερες από μία φορές μέσα στο ίδιο animation, κάνοντας έτσι οικονομία σε μνήμη. Από το σημείο αυτό γίνεται και η ακριβής τοποθέτηση των καρέ στις θέσεις τους.
- Κάτω δεξιά βρίσκεται το panel χειρισμού animations. Υπάρχουν τα συνηθισμένα πλήκτρα Fast Forward, Rewind, Play, Stop, Play Loop και μετακίνησης καρέ-καρέ μπροστά ή πίσω.
- Τέλος, το κεντρικό μενού του προγράμματος τοποθετείται στο πάνω δεξιά τμήμα της οθόνης και αποτελείται από 6 εικονίδια. Αναλυτικά, αυτά είναι τα εξής:

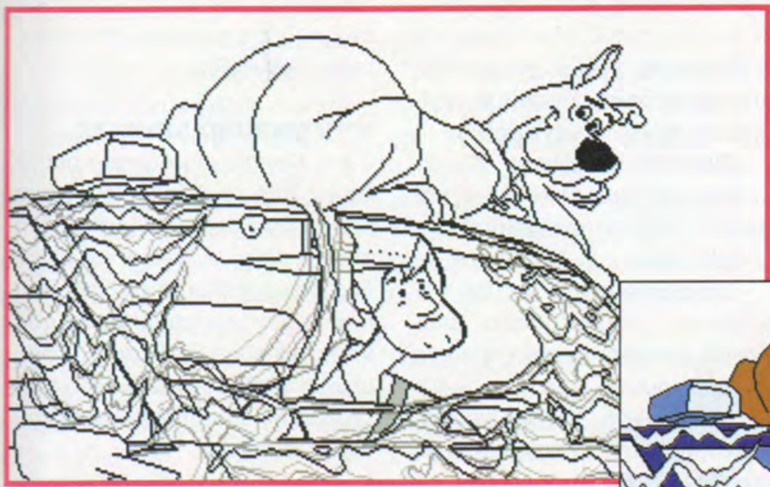
α. Animate. Από το εικονίδιο αυτό μεταφέρεται ο χρήστης στο lightable, στο οποίο εμφανίζονται τα καρτούν με δύο χρώματα, το ένα καρέ πάνω στο άλλο, ώστε να γίνονται ευκολότερα οι διαδοχικές τροποποιήσεις που θα δώσουν μια ομαλή κίνηση.

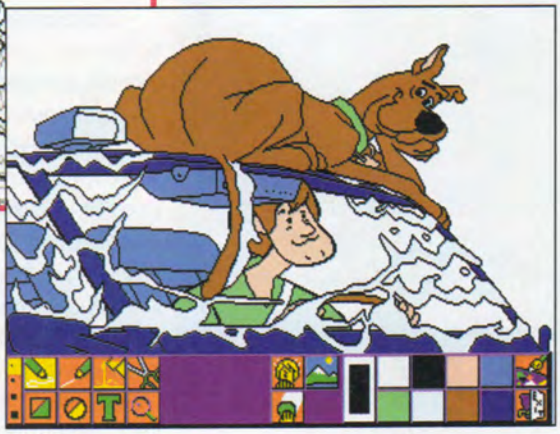
Αυτό είναι και το κύριο μέρος του προγράμματος,. αφού μέσα από άλλα εικονίδια που περιέχει μπορεί να εκτελέσει τις περισσότερες λειτουργίες.

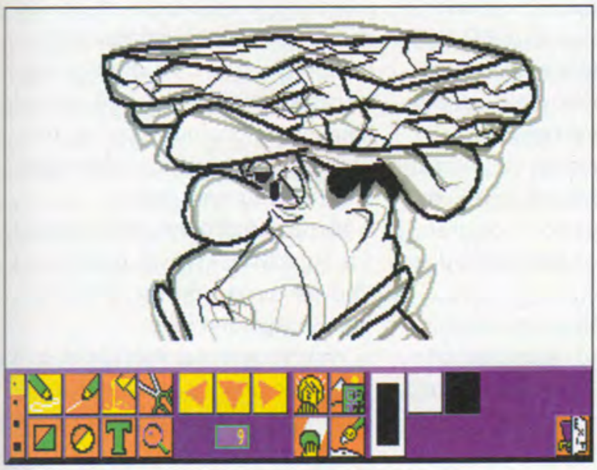
β. Background Paint. Από εδώ γίνεται η επιλογή και ο χρωματισμός του background. Μπορεί να έρθει κανείς και μέσω του animate και αντίστροφα.

γ. Χειρισμός digitizer. Το πρόγραμμα αναγνωρίζει τους τρεις digitizers της ROMBO για απευθείας εισαγωγή σχεδίων από το χαρτί. Συγκεκριμένα, μπορεί να ψηφιοποιήσει είτε δίχρωμα (black & white) είτε με 2/4/8 αποχρώσεις του γκρι, ενώ

Χωρίς Joystick







μπορεί αυτόματα να περνά στο επόμενο καρέ αν θέλει κάποιος να ψηφιοποιήσει περισσότερες από μία εικόνε.

δ. Σβήσιμο από τη μνήμη του animation που υπάρχει εκείνη τη στιγμή.

ε. Ανοιγμα νέου animation από το δίσκο ή αποθήκευση του υπάρχοντος. Ο file requester δεν συμβαδίζει με τα συνηθισμένα πρότυπα της Amiga. Το εικονίδιο του συρταριού αλλάζει τη μονάδα στην οποία απευθυνόμαστε, ενώ τα βέλη δίνουν την τελική εντολή αποθήκευσης ή ανοίγματος.

στ. Εξοδος από το πρόγραμμα, αφού πρώτα ζητηθεί επιβεβαίωση.

Προτού περάσουμε αναλυτικά στις λειτουργίες του προγράμματος, ας κάνουμε μια αναφορά στη φιλοσοφία της δημιουργίας cartoon animations.

Αρχικά, δημιουργείται ένα στατικό background, το οποίο είναι ανεξάρτητο από τη δράση που διαδραματίζεται πάνω του. Σειρά έχουν τώρα οι χαρακτήρες που θα κινούνται πάνω στη σκηνή. Η σχεδίασή τους γίνεται με την εξής διαδικασία:

Καταρχήν, ζωγραφίζονται τα περιγράμματα ηρώων και αντικειμένων. Με τη βοήθεια του lightable (δηλαδή, αχνής απεικόνισης προηγούμενων και επόμενων καρέ) σχεδιάζει κανείς το χαρακτήρα/αντικείμενο καρέ-καρέ ώστε να εκτελεί ομαλή κίνηση. Αφού ολοκληρωθούν τα διαδοχικά καρέ, τα οποία μέχρι τώρα αποτελούνται από απλές μαύρες γραμμές πάνω σε λευκό background, μπορεί να αρχίσει η διαδικασία του χρωματισμού τους.

Ετσι, μπορούμε να διαχωρίσουμε τη σχεδίαση σε τρεις φάσεις: Background Paint, Foreground Animate και Foreground Paint (δημιουργία background, δημιουργία κινούμενων περιγραμμάτων και χρωματισμός κινούμενων αντικειμένων).

Δεν είναι εντελώς απαραίτητο να ακολουθήσει κανείς τα ανωτέρω βήματα, αφού μπορεί απλώς να σχεδιάσει και να χρωματίσει ταυτόχρονα τα cartoons πάνω στο background.

Ας δούμε τώρα διαδοχικά τα μέρη:

BACKGROUND PAINT

Οπως είπαμε και προηγουμένως, εδώ έρχεται κάποιος από το βασικό μενού, επιλέγοντας το μεσαίο από την πάνω τριάδα εικονιδίων.

Οσοι έχουν χρησιμοποιήσει στο παρελθόν κάποιο ζωγραφικό πακέτο (λ.χ. DPaint, P-Paint, Brilliance κ.λπ.) δεν θα βρεθούν σε άγνωστο πεδίο, αν και με την πρώτη διαπιστώνει κανείς ότι οι δυνατότητες είναι εξαιρετικά περιορισμένες.

Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται τα εικονίδια, τα οποία αναλύουμε ευθύς αμέσως:

Αριστερά βρίσκεται μια στήλη με 4 σημεία, τα οποία αντιστοιχούν σε τέσσερις διαφορετικές μύτες του μολυβιού σχεδίασης.

Δίπλα από αυτήν υπάρχουν 8 εικονίδια συνηθισμένα σε όλα τα προγράμματα ζωγραφικής:

- Ελεύθερη σχεδίαση. Οπως και σε όλα τα υπόλοιπα εργαλεία σχεδίασης, το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού πατημένο χρησιμο-

Joystick ΧΩΡΙΣ



ποιεί το foreground color και το δεξί το background.

- Σχεδίαση γραμμών.

- Γέμισμα σχημάτων. Γεμίζεται ένα κλειστό σχήμα κάποιου χρώματος με κάποιο άλλο.

- Επιλογή βούρτσας, το εργαλείο κοπής βουρτσών από την περιοχή σχεδίασης. Η επιλεγόμενη περιοχή περιγράφεται με ένα πλαίσιο.

Απενεργοποιείται με το δεύτερο πάτημα του αριστερού mouse button επάνω του, ενώ το δεξί φέρνει στο προσκήνιο ένα μικρό μενού απ' όπου μπορεί κανείς να φορτώσει βούρτσες από το δίσκο. Τα πλήκτρα F5 και F6 αναποδογυρίζουν οριζόντια ή κατακόρυφα την επιλεγμένη βούρτσα.

- Σχεδίαση πλαισίων. Προσέξτε ότι όταν πατηθεί στην επάνω αριστερά άκρη του, δίνει εργαλείο που σχεδιάζει μόνο το περίγραμμα, ενώ όταν πατηθεί στην κάτω δεξιά, το σχήμα γεμίζεται με το επιλεγμένο χρώμα.

- Σχεδίαση ελλείψεων. Χρησιμοποιείται για ελλείψεις και κύκλους, και λειτουργεί όπως το προηγούμενο.

- Εισαγωγή κειμένου. Με την τρέχουσα γραμματοσειρά, μπορεί να γραφτεί κάποιο κείμενο στην οθόνη.

- Μεγέθυνση. Μεγεθύνει κάποιο τμήμα της οθόνης για ακριβέστερη διόρθωση.

Δεξιότερα μπορεί να συναντήσει κανείς τα εικονίδια ERASE και UNDO, τα οποία σβήνουν την εικόνα ή ακυρώνουν τις τελευταίες αλλαγές αντίστοιχα.

Αμέσως δεξιά τους βρίσκεται το εικονίδιο που περνά στο Fore-Ground Paint, μέρος του προγράμματος το οποίο θα δούμε αργότερα.

Με το δεξί πλήκτρο πάνω σε αυτό το εικονίδιο, έρχεται στο προσκήνιο ένας file requester απ' όπου μπορούμε να επιλέξουμε ένα αρχείο για φόρτωμα σαν background ή να αποθηκεύσουμε το δημιούργημά μας.

Δίπλα σε αυτό, υπάρχει η ένδειξη των επιλεγμένων χρωμάτων.

Το foreground φαίνεται στο εσωτερικό και το background στο εξωτερικό μέρος του πλαισίου.

Ακολουθεί η παλέτα, η οποία αποτελείται από οκτώ μόνο χρώματα, ενώ δίπλα της υπάρχουν τα δύο τελευταία εικονίδια, ένα που επιτρέπει την τροποποίηση των χρωμάτων της παλέτας και ένα που επιστρέφει στο κύριο μενού του HBAW.

FOREGROUND ANIMATE

Στο Foreground Animate περνά κανείς από το αρχικό μενού του προγράμματος και συγκεκριμένα από το πάνω αριστερά εικονίδιο. Εδώ δημιουργούνται τα διαδοχικά frames της κίνησης. Μόνο δύο χρώματα είναι διαθέσιμα, αφού στόχος αυτού του μέρους του προγράμματος είναι η δημιουργία των περιγραμμάτων.

Σημειώστε ότι τα δύο χρησιμοποιούμενα χρώματα είναι και τα δύο πρώτα του Foreground Paint (έστω και αν μπορούν να δίνουν διαφορετική απόχρωση), άρα μπορεί κάποιος να δημιουργήσει εξ ολοκλήρου τα περιεχόμενα ενός καρέ από το Foreground Paint.

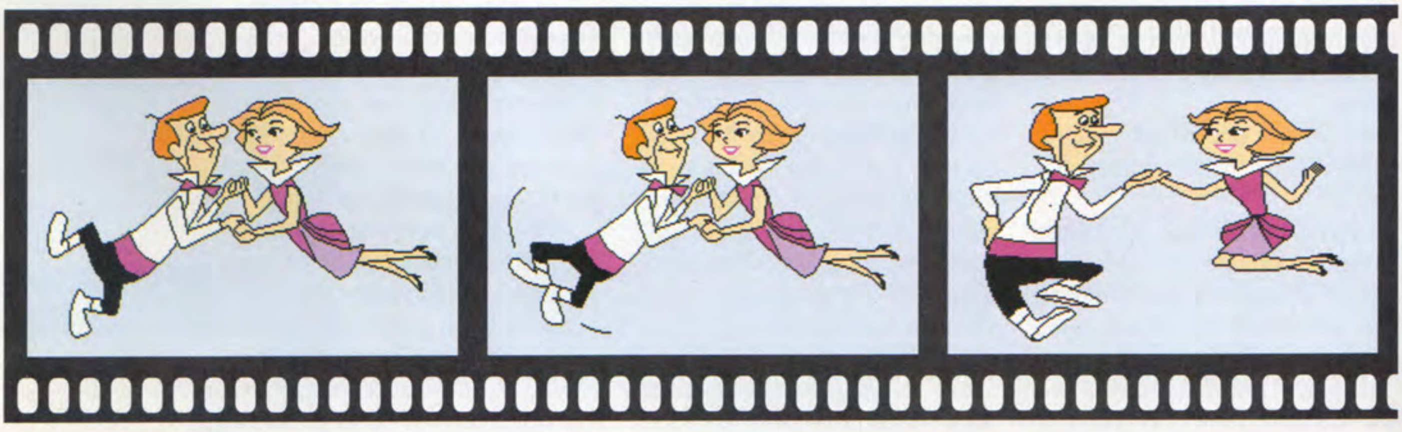
Μια ματιά στα εικονίδια δείχνει ότι τα εργαλεία είναι σχεδόν τα ίδια με αυτά που συναντήσαμε στο Background Paint.

Υπάρχουν όμως τρία βέλη στη μέση της οθόνης, τα οποία είναι καινούρια και η λειτουργία τους είναι πολύ απλή: τα δύο (αριστερά και δεξιά) μετακινούν την εικόνα στο προηγούμενο και το επόμενο καρέ αντίστοιχα, ενώ το βέλος προς τα κάτω εισάγει ένα νέο κενό καρέ.

Στα δύο πρώτα βέλη αντιστοιχούν τα πλήκτρα F2 και F4, ενώ το πλήκτρο F3 εισάγει το νέο καρέ.

Θυμηθείτε ότι το πλήκτρο F10 φέρνει στο προσκήνιο το panel χειρισμού animations.

Η παλέτα είναι δύο χρωμάτων



(άσπρο και μαύρο) τα οποία δεν μπορεί να τροποποιηθούν και πάνω στην οθόνη σχεδιάζονται με αποχρώσεις του γκρίζου τα καρέ που βρίσκονται αμέσως πριν και μετά το εικονιζόμενο. Ετσι, ο δημιουργός μπορεί να αντιγράψει μέρη από άλλα καρέ ή να κάνει τέτοιες τροποποιήσεις ώστε να "μοιράζει" τις διαφορές ανάμεσα στο προηγούμενο και το επόμενο, κ.ο.κ.

Το πλήκτρο F7 αλλάζει τους χρωματισμούς των γειτονικών καρέ σε κόκκινο και μπλε, αντί για διαφορετικά γκρι.

Δύο ακόμα εικονίδια είναι νέα σε αυτή την οθόνη και βρίσκονται αριστερά της παλέτας: Το πάνω εμφανίζει το background που έχει σχεδιαστεί για το animation πίσω από τα περιγράμματα ώστε να υπάρχει μια καλύτερη εποπτεία της κίνησης. Το κάτω μεταπηδά στο Foreground Paint μέρος του HBAW.

FOREGROUND PAINT

Βρισκόμαστε ένα βήμα προτού τελειώσει το animation και θα πρέπει να χρωματιστούν τα καρέ που δημιουργήθηκαν από το προηγούμενο τμήμα.

Εύκολα διαπιστώνει κανείς ότι αυτό το μέρος του προγράμματος είναι σχεδόν πανομοιότυπο με το προηγούμενο, με τις εξής διαφορές:

Η παλέτα είναι 8 χρωμάτων και αναφέρεται στα 8 χρώματα του τελικού foreground animation, τα οποία είναι ανεξάρτητα από τα 8 του background. Φυσικά, μπορεί κάποιος να τα τροποποιήσει όπως ακριβώς είδαμε στο Background Paint.

Δεν υπάρχει η δυνατότητα ταυτόχρονης απεικόνισης του background, όμως μπορεί κάποιος να περάσει απευθείας στο background paint από εδώ (πάνω εικονίδιο αριστερά της παλέτας) ή να γυρίσει στα περιγράμματα (ακριβώς κάτω από το προηγούμενο).

ΠΙΣΩ, ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΜΕΝΟΥ

Εχουμε πλέον ολοκληρώσει τους χρωματισμούς και τα διαφορετικά διαδοχικά καρέ, και είναι πλέον καιρός να τα τοποθετήσουμε με τη σειρά που θέλουμε, αφού είναι πιθανόν κάποια να απαιτούνται περισσότερες από μία φορές.

Η διαδικασία αυτή γίνεται από το κεντρικό μενού και συγκεκριμένα από τη λίστα που φαίνεται αριστερά.

Επιλέγοντας ένα καρέ και πατώντας πάνω του το RETURN, εισάγεται ένα νέο με τον αριθμό που θα του δώσει ο χρήστης. Πάνω στη λίστα αυτή, το πλήκτρο DEL σβήνει καρέ.

Τώρα το animation είναι έτοιμο για παίξιμο και το χειριστήριο που βρίσκεται κάτω δεξιά στην οθόνη θα βοηθήσει σε αυτό. Στην οθόνη όπου θα μεταφερθεί, ο χρήστης μπορεί να γράψει σε video τη δημιουργία του, όπου και θα τη δέσει με κάποιες άλλες.

Η ταχύτητα ρυθμίζεται με τα δύο εικονίδια του λαγού και της χελώνας, τα οποία έχουν προφανή σημασία, ενώ το πλήκτρο F1 εμφανίζει και εξαφανίζει το control panel.



ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Το Hanna Barbera Animation Workshop σίγουρα δεν είναι το καλύτερο εργαλείο για τη σχεδίαση animations, αφού ακόμα και το Deluxe Paint, για παράδειγμα, προσφέρει πολύ περισσότερες δυνατότητες, αν και δεν αφιερώνεται αποκλειστικά στη δημιουργία καρτούν. Ομως, το γεγονός ότι μπορεί να συνεργαστεί με κάθε Amiga, δίνοντας ικανοποιητικές επιδόσεις και έχοντας περιορίσει τις δυνατότητές του μόνο στις βασικές για τη δημιουργία animations, το καθιστούν πολύ καλή λύση για όλους εκείνους τους χρήστες που, έχοντας μια μικρή Amiga με 1MB RAM και floppies, θέλουν να ξεφύγουν από το μονότονο gaming...



NEWS ROLE PLAYING GAMES

Masque of the Red Death and Other Tales



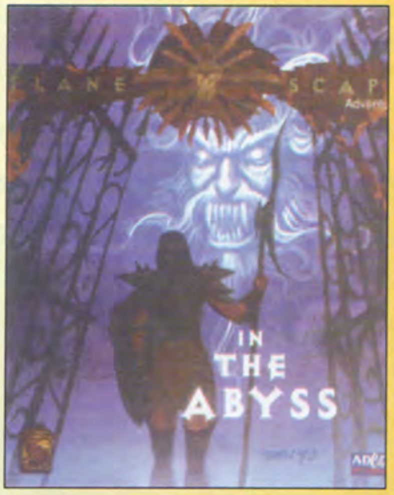
Αυτή η επέκταση κόσμου είναι η ευκαιρία να εξερευνηθεί ο κόσμος του Ravenloft, μεταφερμένος στο σκηνικό της βικτοριανής εποχής. Ολες οι μεγάλες πόλεις, συμπεριλαμβανομένων του Λονδίνου και του Σαν Φρανσίσκο, εξερευνώνται με κάθε λεπτομέρεια. Εναλλακτικοί κανόνες παιχνιδιού επιτρέπουν τόσο στους παίκτες όσο και στον DM να γνωρίσουν αγαπημένες κλασικές ιστορίες γοτθικού τρόμου, όπως ο "Δράκουλας" του Bram Stoner, η "Μάσκα του Κόκκινου Θανάτου" του Edgar Allan Poe και το "Cthulhu" του H.P. Lovecraft. Θα βρείτε επίσης περιπέτειες και λογοτεχνικά ανέκδοτα.

Επέκταση κόσμου της TSR για το Ravenloft και για όλα τα επίπεδα παικτών /Νοέμβριος '94/Τιμή 7.200 δρχ.

In the Abyss

Εφθασε η ώρα για μια αναζήτηση στο επίκεντρο του Αιματηρού Πολέμου! Θα έχει ο χαρακτήρας σας το κουράγιο να μπει στην Αβυσσο;

Ο Αιματηρός Πόλεμος (η αιώνια μάχη ανάμεσα στους tanar'ri και baatezu, δύο πασίγνωστες πλανητικές φυλές) θα αποτελέσει το επικό υπόβαθρο για χαρακτήρες μεσαίων και υψηλών επιπέδων, στο πρώτο τους πέρασμα μέσα από την Αβυσσο. Τα περισσότερα στρώματα αυτού του κόσμου βρίσκονται στους φημισμένους Outer Planes - το πιο ύπουλο από όλα τα σκηνικά!



Περιπέτεια της TSR για τον κόσμο του Planescape και για επίπεδα παικτών 7-10/Νοέμβριος '94/Τιμή 2.700 δρχ.

RED STEEL
Campaign Expansion



Η πρώτη μέχρι τώρα επέκταση κόσμου από την TSR με audio CD αποκαλύπτει πολύ περισσότερα από μια λεπτομερή παρουσίαση των σκοτεινών συνόρων που θα μπορούσαν να χρησιμεύσουν ως επέκταση σε οποιονδήποτε κόσμο του AD&D. Δραματικές αφηγήσεις, ηχητικά εφέ και υποβλητική μουσική προσθέτουν συγκινήσεις σε αυτήν την επέκταση.

Πλήρης, με νέους κανόνες, υλικό αναφοράς και περιπέτειες φωτίζει μια περιοχή γνωστή ως Αγρια Ακτή, πατρίδα εξωτικών φυλών ανθρωποειδών, καθώς και του κόκκινου ατσαλιού - ενός σπάνιου με μαγικές ιδιότητες υλικού. Οι παράξενες δυνάμεις του μετάλλου το καθιστούν θησαυρό για εκείνους που το έχουν στην κατοχή τους, ενώ οι κίνδυνοι που το συνοδεύουν το μετατρέπουν ταυτόχρονα σε μια κατάρα. Τα έθνη της Αγριας Ακτής έχουν εμπλακεί σε άγριο αγώνα για τον έλεγχο του "κόκκινου ατσαλιού". Στόχος τους, απεριόριστες δυνάμεις και εξουσία.

Επέκταση κόσμου για όλα τα επίπεδα παικτών/Νοέμβριος '94/Τιμή 9.675 δρχ.

NEWS

ROLE PLAYING GAMES

Caravans

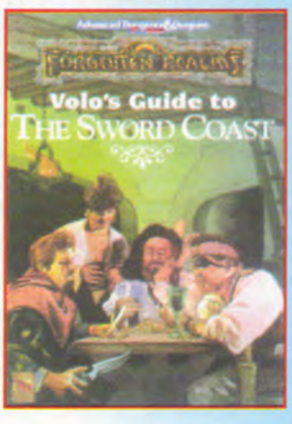


Ηρθε η ώρα για τους λάτρεις της περιπέτειας να ταξιδέψουν σε αυτή την πρώτη επική περιπέτεια του AL-QADIM και να διασχίσουν τη θάλασσα της άμμου, έχοντας ως πηγή έμπνευσης την ιστορία του Lawrence της Αραβίας και το φολκλόρ της μυθικής Αραβίας. Ελάτε, αψηφήστε την κάψα της ερήμου και γευτείτε τις χαρές των οάσεων. Οι κίνδυνοι της Γης της Μοίρας είναι θρυλικοί, όπως και οι ανταμοιβές της Τζίνια και ghuls. Δολιότητα και θησαυροί, φλεγόμενη άμμος και φλεγόμενα πάθη θα βρεθούν ολόγυρά σας.

Accessory και περιπέτεια της TSR για το AL-QADIM και για όλα τα επίπεδα παικτών/Νοέμβριος '94/Τιμή 4.950 δρχ.

Volo's Guide to the Sword Coast

Ακόμα μια "περιήγηση των Βασιλείων", γραμμένη από τον Volothamp Geddaru, τον αξιαγάπητο κατεργάρη ταξιδευτή. Αυτό το τρίτο κατά σειρά βιβλίο της σειράς Volo's Guide έρχεται να καλύψει την περιοχή από την Πύλη του Baldur στα ανατολικά, μέχρι τον Ποταμό Chlaudath προς το Irieabor. Οι πόλεις αυτές είναι οάσεις δραστηριότητας σε ένα κατά τα άλλα ήρεμο τοπίο. Ο οδηγός αυτός κάνει επίσης μνεία στη φύση του Daruhold, βάσης των Zheutarim. Accessory της TSR για τα Forgotten Realms/ Νοέμβριος '94/ιμή 2.700 δρχ.



MONSTROUS COMPENDIUM RAVENLOFT Appendix Volume 3

Καινούριο Monstrous Compendium, γεμάτο με τα τέρατα της νύχτας! Ορδές μοναδικών και πανίσχυρων τεράτων ξεπηδούν από τις 128 σελίδες αυτού του εικονογραφημένου τόμου, που έρχεται να επεκτείνει τα δύο προηγούμενα Monstrous Compendium για τον κόσμο του Ravenloft.

Απλά, ο Dungeon Master δεν θα μπορούσε ποτέ να βρει τόσο πολλούς αντιπάλους για τους παίκτες του στο Ravenloft.

Monstrous Compendium της TSR για το Ravenloft και για όλα τα επίπεδα παικτών/Νοέμβριος '94/ Τιμή 4.950 δρχ.



Deck of Psionic Powers

Μία τράπουλα από 288 κάρτες φέρνει στα χέρια σας όλες τις πνευματικές και ασυνήθιστες δυνάμεις όπως η τηλεπάθεια, η ψυχοκίνηση, το εξωσωματικό ταξίδι και πολλές άλλες. Κάθε ψυχική δύναμη περιγράφεται στη δική της κάρτα. Κανόνες για ψυχική μάχη, τέρατα και άλλες ουσιώδεις πληροφορίες δίνονται μέσα από αυτήν την τράπουλα, με τον πιο κατανοητό τρόπο. Οι παίκτες δεν είναι πια απαραίτητο να ανατρέξουν στις σελίδες του Complete Psionics Handbook, προκειμένου να ανακαλύψουν τις δυνατότητές τους. Το μόνο που χρειάζονται είναι να έχουν μαζί τους τις χρήσιμες γι' αυτούς κάρτες με τις ψυχικές τους δυνάμεις. Accessory της TSR για όλα τα επίπεδα παικτών/Νοέμβριος '94/Τιμή 5.850 δρχ.



Karameikos: ένας φανταστικός κόσμος, όπου οι ήρωες του παιχνιδιού βιώνουν τις περιπέτειές τους. Αυτός ο κόσμος ονομάστηκε Mystara και με τον καιρό εξελίχθηκε παράλληλα με το Dungeons & Dragons. Γράφτηκαν πολλά νέα κεφάλαια της ιστορίας της Mystara: για τους πολέμους και τις μεταναστεύσεις των λαών της, την ακμή και την κατάρρευση βασιλείων και αυτοκρατοριών. Με το Karameikos: Kingdom of Adventure, η Mystara επανέρχεται δυναμικά στο προσκήνιο, χρησιμοποιώντας αυτή τη φορά τους κανόνες του Advanced Dungeons & Dragons και αξιοποιώντας τη μαγεία του ψηφιακού ήχου.

Το περιεχόμενο του Karameikos: Kingdom of Adventure είναι ανάλογο της εντυπωσιακής εικονογράφησης του εξωτερικού του. Αυτό το μεγάλο κουτί περιέχει ένα Explorer's Guide, ένα Adventure Book, δύο μεγάλους χάρτες, καρτέλες ηρώων, μικρούς χάρτες και προκηρύξεις τυπωμένες σε πάπυρο. Ολα αυτά είναι έγχρωμα, θαυμάσια εικονογραφημένα και τυπωμένα σε χαρτί εξαιρετικής ποιότητας. Συμπληρώνονται δε από ένα CD, γεμάτο διαλόγους, ατμοσφαιρική μουσική και ειδικά ηχητικά εφέ για τις περιπέτειες.

Σε μια γωνία του πλανήτη της Mystara υπάρχει μια περιοχή που αυτάρεσκα αποκαλείται Γνωστός Κόσμος (Known Wolrd). Εκεί βρίσκεται το νέο βασίλειο που ίδρυσε ο Stefan Karameikos, ένας ευγενής καταγόμενος από την παρηκμασμένη αυτοκρατορία της Thyatis. Ο βασιλιάς Stefan στηρίχτηκε στους αποίκους από τη Thyatis για να εδραιώσει την εξουσία του και αντιμετώπισε με πυγμή την αρχική αντίσταση των ντόπιων Traladaran. Τώρα ο βασιλιάς προσπαθεί να δημιουργήσει μια νέα εθνική συνείδηση συγχωνεύοντας τις δύο εθνότητες, προβάλλεται όμως σημαντική αντίσταση στα σχέδιά του.

KARAMEIKOS
Kingdom of Adventure



Φέτος, συμπληρώνονται είκοσι χρόνια από τη γέννηση του Dungeons & Dragons και του role-playing, ενός νέου χόμπι που εξαπλώθηκε γοργά σε όλο τον κόσμο κερδίζοντας σταθερά εκατομμύρια φίλους.

• του Θ. Καλφόπουλου

Οταν ξεδιπλώνουμε το μεγάλο χάρτη της, η χώρα του Karameikos ζωντανεύει μπροστά στα μάτια μας. Με καλαίσθητα σύμβολα σημειώνονται τα δάση και τα βουνά, τα κάστρα, οι πολιτείες και τα χωριά. Τα εξάγωνα που είναι τυπωμένα επάνω στο χάρτη επιτρέπουν στον Dungeon Master να υπολογίζει τις αποστάσεις που διανύουν οι ήρωες και το χρόνο διάρκειας των ταξιδιών τους. Το Karameikos είναι κατά ένα μεγάλο μέρος μια άγρια, ανεξερεύνητη χώρα, σπαρμένη με κρύπτες των αρχαίων Nithian και ερείπια προανθρώπινων πολιτισμών. Προς το βορρά υψώνονται απάτητες βουνοκορφές όπου φωλιάζουν τελώνια και γίγαντες. Νοτιότερα ξετυλίγονται γυμνοί λόφοι και κακοτράχαλες πλαγιές. Στο Threshold και σε άλλους συνοριακούς οικισμούς χτισμένους εδώ, υπάρχει

πάντα μεγάλη ζήτηση για γενναίους ήρωες. Σε αυτή την περιοχή ακμάζει και η πολιτεία Highforge, την οποία έχτισαν γνώμοι και νάνοι. Κυβερνήτης της είναι ο γνώμος βασιλιάς Dorfus Hilltopper. Ακόμα νοτιότερα, απλώνονται από ανατολή σε δύση πυκνά δάση όπου καραδοκούν δράκοι και άλλα τέρατα. Σε αυτά τα δάση έχουν βρει καταφύγιο και τα ξωτικά που γλίτωσαν από την καταστροφή του Alfheim. Οι πολιτείες και τα χωριά των ανθρώπων είναι χτισμένα στις όχθες των μεγάλων ποταμών και νοτιότερα, στις παραλίες της Sea of Dread. Ο βασιλιάς Stefan φρόντισε να ανοίξει μεγάλους δρόμους που συνδέουν την πρωτεύουσά του Mirros με τα σύνορα και τις πιο σημαντικές πολιτείες της επικράτειάς του. Ετσι αναπτύσσεται γοργά το εμπόριο, ενώ οι άνθρωποι αποικίζουν επιθετικά τις ανεξερεύνητες περιοχές του βασιλείου. Αυτή λοιπόν η χώρα προσφέρει σε τολμηρούς ήρωες τις καλύτερες ευκαιρίες, ώστε να γίνουν διάσημοι και ισχυροί, αλλά και να ανέλθουν κοινωνικά.



Η πρωτεύουσα Mirros είναι μια ανθούσα, αλλά βρώμικη και πολύβουη μεσαιωνική πόλη που ζώνεται από δύο σειρές τειχών. Η Mirros είναι το κύριο λιμάνι του Karameikos και η έδρα του πολεμικού στόλου. Εδώ υψώνεται το μεγάλο κάστρο του βασιλιά Stefan. Γύρω από το κάστρο του υψώνονται οι πετρόκτιστες κατοικίες των ευγενών και των εύπορων. Χαμηλότερα, προς το λιμάνι, στριμώχνονται τα χαμόσπιτα των φτωχών. Η φρουρά δεν τολμά να μπει στα στενά σοκάκια της κακόφημης συνοικίας Nest... Η συνοικία των αλλοδαπών βρίσκεται έξω από τα εσωτερικά τείχη της πόλης. Ολα αυτά περιγράφονται με κάθε λεπτομέρεια στο Explorer's Guide. Πολλές περιπέτειες θα έχουν την αφετηρία ή το τέρμα τους στη Mirros. Επίσης περιγράφεται αναλυτικά η συνοριακή πόλη Threshold, που θα αποτελέσει αφετηρία για περιπέτειες στις αφιλόξενες ερημιές. Στο Explorer's Guide παρουσιάζονται συνοπτικά και οι άλλες πόλεις του Karameikos, καθώς και τα σημαντικότερα χωριά.

Το βασίλειο του Karameikos έχει πολλές ομοιότητες με τη μεσαιωνική φεουδαρχική Ευρώπη. Είναι χαρακτηριστικό ότι το Explorer's Guide έχει διακοσμηθεί με περίτεχνα σχέδια και γραφικές ξυλογραφίες που θυμίζουν μεσαιωνικά χειρόγραφα. Αυτό το βιβλίο παρέχει πολύ ενδιαφέρουσες πληροφορίες για τους κατοίκους της χώρας και την κοινωνία τους. Περιγράφονται και αντιπαραβάλλονται οι Traladaran και οι Thyatian, με τα διαφορετικά φυσικά χαρακτηριστικά τους, τη νοοτροπία, τα ήθη και έθιμα και τις ενδυμασίες τους. Οι ντόπιοι Traladaran είναι περήφανος αλλά μάλλον ακαλλιέργητος λαός, σε σχέση με τους εκλεπτυσμένους έως παρηκμασμένους Thyatian. Η πιο ένδοξη σελίδα της ιστορίας των Traladaran είναι το έπος του ηρωικού βασιλιά Halav, ο οποίος έδωσε τη ζωή του για να σταματήσει τις ορδές του βασιλιά των Beast-men. Οι Traladaran πιστεύουν στη θριαμβευτική επάνοδο του βασιλιά Halav, που θα αναδείξει τη χώρα τους ως το πιο τρανό κράτος του κόσμου. Φυσικά, για τους Thyatian όλα αυτά είναι μύθοι και δεισιδαιμονίες...

Το Explorer's Guide παρουσιάζει το ημερολόγιο του Karameikos και περιγράφει το νομισματικό σύστημα της χώρας, δίνοντας και έγχρωμες εικόνες όλων των νομισμάτων! Περιγράφεται ένα λεπτομερές σύστημα νόμων που καθορίζει τα πρόστιμα και τις άλλες ποινές για όλα τα αδικήματα - από τα πιο μικρά παραπτώματα μέχρι τα πιο σοβαρά εγκλήματα. Αυτό το σύστημα αποκαλείται Βασιλικός Νόμος (King's Law). Στο ίδιο βιβλίο παρουσιάζονται όλες οι κοινωνικές τάξεις της χώρας - από τον καταφρονεμένο κατάδικο και τον ταπεινό ελεύθερο πολίτη (freeman) μέχρι τον υπερήφανο αριστοκράτη γαιοκτήμονα (landed noble) και το βαρόνο. Αναφέρονται τα δικαιώματα και οι υποχρεώσεις κάθε κοινωνικής τάξης, ο τρόπος απονομής δικαιοσύνης σε διαφορετικές τάξεις και οι προσφωνήσεις που αρμόζουν στους διάφορους βαθμούς της αριστοκρατίας και τους κοινούς θνητούς. Με λίγα λόγια, υπάρχουν όλα όσα χρειάζονται για να πάρουν σάρκα και οστά οι ήρωες των παικτών, μέσα σε μια πειστική, ζωντανή κοινωνία.

Το Explorer's Guide παρουσιάζει αναλυτικά όλες τις αριστοκρατικές οικογένειες του Karameikos. Για κάθε

αριστοκρατικές οικογένειες του Karameikos. Για κάθε οικογένεια δίδονται το γενεαλογικό δέντρο, το οικόσημο και τα πορτρέτα των πιο σημαντικών εκπροσώπων της.



Με τον ίδιο λεπτομερή τρόπο παρουσιάζονται τα μέλη της βασιλικής οικογένειας, διάφοροι κρατικοί λειτουργοί και θρησκευτικοί παράγοντες, καθώς και οι πρεσβευτές ξένων χωρών. Γιατί όλα αυτά; Γιατί το Karameikos, και ιδιαίτερα η Mirros, είναι μια σφηκοφωλιά δολοπλοκιών και αυλικών συνωμοσιών.

Εκτός λοιπόν από τις περιπέτειες με τέρατα σε απάτητες ερημιές, υπάρχουν συναρπαστικές και πολύ πιο επικίνδυνες περιπέτειες με ανθρώπινους ανταγωνιστές και αντιπάλους. Ποιος είναι επικεφαλής της διαβόητης εγκληματικής οργάνωσης που έχει το όνομα Veiled Society; Ποια είναι τα κρυφά σχέδια του Cornel Osteric, του πρεσβευτή της Thyatis;

Ποιος είναι στην πραγματικότητα ο άρχοντας Zemiros Sulescu; Υπάρχουν ίντριγκες και μυστήρια που θα απασχολήσουν τους παίκτες για πολλούς μήνες.

Στο Karameikos: Kingdom of Adventure, η TSR προσεγγίζει το ζήτημα της θρησκείας με πολύ διπλωματικό τρόπο. Οι κληρικοί δεν αφιερώνουν τη ζωή τους στη λατρεία και την υπηρεσία κάποιων μυθικών θεών. Η πίστη των κληρικών στον κόσμο της Mystara αφορά κυρίως στην ηθική τους τοποθέτηση (alignment) απέναντι στο καλό και το κακό, το νόμο και την τάξη. Πέρα από αυτό, ο κληρικός μπορεί ανεμπόδιστα να μεταπηδήσει από μια θρησκευτική οργάνωση σε μια άλλη, αν βέβαια αυτό δεν αντιβαίνει την ηθική του τοποθέτηση. Οι δύο κύριες θρησκευτικές οργανώσεις του βασιλείου είναι η Church of Traladara και η Church of Karameikos. Οι διαφορές των δογμάτων τους είναι πολιτικού και φιλοσοφικού χαρακτήρα, όχι θεολογικού. Πολεμιστές ή κληρικοί που έχουν επιδείξει εξαιρετική ικανότητα και ανδρεία στη μάχη, και είναι πιστά αφοσιωμένοι στην Church of Karameikos, μπορούν να γίνουν μέλη της επίλεκτης στρατιωτικής οργάνωσης που ονομάζεται Order of Griffon. Σημειώνουμε ότι στον κόσμο της Mystara υπάρχουν κάποιες μυστηριώδεις πανίσχυρες, αλλά όχι άτρωτες, οντότητες που ονομάζονται Αθάνατοι (Immortals). Πολλοί αποδίδουν στους Αθανάτους τιμές ημίθεων ή θεών. Το βασίλειο του Karameikos αποτελεί μόνο μια μικρή περιοχή του Γνωστού Κόσμου. Πέρα από τα σύνορά του απλώνονται πολλές παράξενες χώρες, όπου κατοικούν λαοί με πολύ διαφορετικό πολιτισμό. Οι πιο σημαντικές χώρες του Γνωστού Κόσμου παρουσιάζονται συνοπτικά στο Explorer's Guide. Ενδεικτικά αναφέρουμε τη μαγοκρατία του Glantri, τους επιτήδειους εμπόρους του Darokin, τους περήφανους πολεμιστές των εμιράτων του Ylaruam και τους βάρβαρους νομάδες του χανάτου του Ethengar. Ολοι αυτοί οι λαοί και οι χώρες τους θα παρουσιαστούν πιο αναλυτικά σε μελλοντικά προϊόντα του κόσμου της Mystara.

Το Adventure Book περιέχει δύο καταπληκτικές περιπέτειες για τέσσερις έως οκτώ ήρωες. Οκτώ έγχρωμες καρτέλες παρουσιάζουν ισάριθμους ήρωες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε αυτές τις περιπέτειες. Σε κάθε καρτέλα υπάρχει η έγχρωμη εικόνα της ηρωίδας ή του ήρωα, ενώ αναγράφονται τα στατιστικά, ο εξοπλισμός και η προσωπική του ιστορία. Στη διάρκεια της περιπέτειας, ο Dungeon Master δίνει στους παίκτες τους μικρούς χάρτες από πάπυρο και βάζει να ακούσουν το κατάλληλο κομμάτι από το CD. Στην πρώτη περιπέτεια, με τίτλο Trouble in Threshold, οι ήρωες προσπαθούν να σώσουν το θύμα μιας απαγωγής. Ετσι, βρίσκονται στα ίχνη μιας διαβόητης οργάνωσης λαθρεμπόρων και δουλεμπόρων.

Στη δεύτερη περιπέτεια, οι ήρωες παίρνουν βουνά και λαγκάδια για να σώσουν το δρυΐδη Bertrak, τον αγαπητικό της αρχόντισσας Aleena Halaran. Αν δεν προσέξουν, μπορεί να χάσουν την ανθρώπινη μορφή τους. Επισημαίνουμε ότι όσοι φίλοι του Advanced Dungeons & Dragons διαθέτουν το First Quest μπορούν με το Karameikos: Kingdom of Adventure να συνεχίσουν άμεσα τις περιπέτειές τους. Και οι δύο περιπέτειες του Adventure Book μπορούν να παιχτούν με τους απλουστευμένους κανόνες του First Quest. Ο,τι είναι απαραίτητο, πέρα από αυτούς τους κανόνες, περιλαμβάνεται στο Adventure Book.

Το Karameikos: Kingdom of Adventure θα εκπληρώσει τα όνειρα και του πιο απαιτητικού Dungeon Master. Είναι μια εξαιρετικής ποιότητας βάση για να στήσει τις πιο συναρπαστικές περιπέτειες και να κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον των παικτών του. Φέτος θα κυκλοφορήσουν άλλες δύο περιπέτειες στον κόσμο της Mystara: το Night of the Vampire και το Hail the Heroes. Περιμένουμε με ανυπομονησία την κυκλοφορία τους, διότι και αυτές περιέχουν CD!

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



ΞΕΠΕΡΑΣΤΗΚΕ Η A500;

Αγαπητό PIXEL,

Σου γράφω για πρώτη φορά αν και είμαι αναγνώστης σου εδώ και πάρα πολύ καιρό. Θα ήθελα να βάζεις περισσότερα REVIEWS καθώς και να μεγαλώσεις την ύλη σου. Εχω μια Amiga 500 με 1MB εδώ και 4-5 χρόνια και έχω μερικές απορίες:

1. Σε παρακαλώ να μου εξηγήσεις τη λειτουργία της κάρτας AT-ONCE, τα πλεονεκτήματά της και τα μειονεκτήματά της, τι υπολογιστή εξομοιώνει (ταχύτητα, γραφικά) και την τιμή της.

2. Μπορείς να μου αναφέρεις την τιμή των παρακάτω σκληρών δίσκων για Amiga 500: 20MB, 30MB, 40MB;

3. Η Amiga 500 θα συνεχίσει να υποστηρίζεται από τις εταιρίες κατασκευής software ή θεωρείται ξεπερασμένη;

4. Εχουν κυκλοφορήσει τα Aladdin, Fifa Soccer, NBA Jam, Sensible II World of Soccer για Amiga 500; Αν όχι, πότε περίπου αναμένεται να βγουν στην κυκλοφορία;

5. Ξέρεις αν γίνεται να μεταφέρει κανείς παιχνίδια από Mega Drive σε Amiga 500; Είχα πάρει τηλέφωνο σε κάποιες αγγελίες και κάποιος μου είπε ότι είχε μεταφέρει τα παιχνίδια NBA Jam, Fifa Soccer, Aladdin, από M Drive σε Amiga 500.

6. Μπορείς να μου πεις μερικά καινούρια παιχνίδια για Amiga 500 σε κατηγορίες platform, arcade και αθλητικών παιχνιδιών;

Με εκτίμηση,

Πρίντεζης Ιωσήφ

Υ.Γ.: Για το "On the Ball" θα ήθελα να μου πεις τον τρόπο με τον οποίο μπορείς να διορθώνεις ομάδες και να τις στήνεις.

Αγαπητέ Ιωσήφ,

1. Η κάρτα AT-ONCE είναι ένας PC-emulator. Αναλαμβάνει, δηλαδή, να τρέξει τα προγράμματα που θα έτρεχαν σε έναν IBM compatible PC, στην Amiga σου. Λόγω του ότι έχει εμφανιστεί πριν από αρκετά χρόνια, η AT-ONCE δεν καλύπτει τις σημερινές απαιτήσεις του software σε PCs. Ενσωματώνει τον 286 μικροεπεξεργαστή σε αρκετά χαμηλή συχνότητα λειτουργίας, γεγονός το οποίο σημαίνει ότι, πέραν της χαμηλής απόδοσης, όσα προγράμματα απαιτούν 386 Real Mode δεν θα τρέχουν. Επίσης, λόγω του ότι είναι emulator, δεν θα παρέχει μεγάλη συμβατότητα σε παιχνίδια (τελικά, δεν είναι 100% συμβατή ούτε με τις εφαρμογές), ενώ καλύπτει μόνο λίγες από τις δυνατότητες της VGA κάρτας, την οποία εξομοιώνει. Η τιμή της ανέρχεται στις 25-30.000 δρχ. (AT-ONCE PLUS).

2. Στην Amiga 500 το υψηλό κόστος δεν είναι αυτό της αγοράς του δίσκου αλλά του controller. Το αποτέλεσμα είναι οι δίσκοι των 20 και 40MB για A500 να κοστίζουν σχεδόν το ίδιο, αφού συμπεριλαμβάνουν τον controller. Από όσο γνωρίζω, δεν υπάρχουν πλέον στην παραγωγή δίσκοι τέτοιων χωρητικοτήτων, οπότε μόνο για μεταχειρισμένα ή παλαιότερης κατασκευής μηχανήματα μπορεί να γίνεται λόγος. Με 60.000 δρχ. μπορείς να αγοράσεις κάποιον 40άρη σε πολύ καλή κατάσταση.

3. Υποστηρίζεται ακόμα από αρκετούς κατασκευαστές software, είναι όμως γεγονός ότι αυτοί έχουν μειωθεί σημαντικά, λόγω της στροφής του ενδιαφέροντός τους στην A1200.

4. Στη χώρα μας, δεν έχει έρθει ακόμα κάποιο για την Amiga, όμως αναμένονται σύντομα τα Aladdin και το Fifa Soccer.

5. Κάτι τέτοιο δεν γίνεται...

6. Ruff and Tumble, Kid Chaos, Bubble and Sqeak, End of Season κ.λπ.

Νομίζω ότι η στήλη της αλληλογραφίας δεν είναι η κατάλληλη για το θέμα που αναφέρεις στο υστερόγραφό σου...

Ο ΕΠΙΜΕΝΩΝ...

Αγαπητό PIXEL,

Συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου και την έγκυρη ενημέρωση. Είσαι αναμφισβήτητα το καλύτερο περιοδικό του χώρου στην Ελλάδα. Είμαι κάτοχος μιας Amiga 1200, την οποία αγόρασα πρόσφατα. Θα ήθελα να σου κάνω μερικές ερωτήσεις:

1. Υπάρχει εγχειρίδιο για το workbench στα ελληνικά ή στα αγγλικά; Αν ναι, πού μπορώ να το βρω;

2. Πιστεύεις ότι το ελληνικό workbench είναι μια καλή αγορά για έναν αρχάριο;

3. Εχω προσπαθήσει πολλές φορές να πετύχω την death move του scorpion στο Mortal Kombat, μα δεν γίνεται τίποτα. Είμαι σίγουρος ότι έγινε κάποιο λάθος στον οδηγό επιβίωσης που δημοσιεύσες σε παλαιότερο τεύχος. Θα μπορούσες να μου δώσεις τη σωστή κίνηση μέσα από τη στήλη της αλληλογραφίας; (Γιατί, σίγουρα, πολλοί έχουν το ίδιο πρόβλημα.)

4. Σκοπεύω να ασχοληθώ με τα γραφικά και τον ήχο της Amiga. Μπορείς να μου προτείνεις μερικά καλά προγράμματα; Υπάρχουν οδηγίες για αυτά; Αν ναι, πού μπορώ να τις βρω;

Ελπίζω σε δημοσίευση του γράμματός μου. Συγγνώμη αν σε κούρασα.

Με εκτίμηση,

Αδαμίδης Ανδρέας

Υ.Γ.: Θα κυκλοφορήσει το Mortal Kombat II για Amiga 1200;

Φίλε Ανδρέα,

1. Το εγχειρίδιο του Workbench υπάρχει στα αγγλικά, όμως δεν διατίθεται ξεχωριστά, εκτός αν έχει περισσέψει σε κάποιον. Στα ελληνικά δεν υπάρχει.

2. Πολύ καλή, ιδίως αν πρόκειται να ασχοληθείς με ελληνικά κείμενα και εκτυπώσεις.

3. Με επιμονή θα τα καταφέρεις... Αν υπήρχε κάποιο λάθος, θα είχε δημοσιευθεί σε παλαιότερο PIXEL.

4. DeluxePaint, Brilliance, Imagine είναι προγράμματα που αναφέρονται σε γραφικά, ενώ Bars & Pipes, Music X κ.λπ. αναφέρονται σε ήχο. Τα εμπορικά πακέτα συνοδεύονται από τις οδηγίες τους, ενώ τα public domain τις ενσωματώνουν σε file (OctaMed κ.λπ.).

Υ.Γ.: Ελπίζουμε...

MORTAL KOMBAT 2

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι σχετικά παλιός αναγνώστης σου, από το τεύχος 97. Θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πλούσια και ωραία ύλη σου. Ας μπούμε, όμως, στο "ψητό". Σκέφτομαι να αγοράσω

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ένα Mega Drive ή ένα SNES. Θα ήθελα να μου πεις: να πάρω ένα από τα δύο ή να περιμένω να βγει το Mega Drive 32x και το Saturn;

1. Πότε θα έρθει στην Ελλάδα το Saturn και το 32x και πόσο περίπου θα κοστίζουν;

2. Ακουσα ότι βγήκε ένα cartridge για Mega Drive, το οποίο του δίνει περισσότερες δυνατότητες. Είναι αλήθεια και αν ναι, τι δυνατότητες του δίνει;

3. Το Mortal Kombat II στο Mega Drive ή στο SNES είναι καλύτερο;

4. Το Mortal Kombat +II πότε θα έρθει στην Ελλάδα για PC;

5. Πόσο χρόνο έχουν ακόμα οι 16-μπιτες κονσόλες;

6. Αξίζει να πάρω 16-μπιτη κονσόλα αυτή

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΘΕΛΩ ΝΑ ΤΑ ΠΩ!

Αγαπητό PIXEL,

Σου γράφω για να εκφράσω το παράπονό μου. Πιστεύω ότι εκφράζονται και οι περισσότεροι Amiga users. Η αποκορύφωση ήταν το τεύχος του Σεπτεμβρίου με το βιβλιαράκι "εις μνήμην Commodore"(!), όπως το ονόμασα, και με το γνωστό γράμμα στη στήλη της αλληλογραφίας. Δεν θα ρίξω την ευθύνη σε κανέναν γιατί φταίμε όλοι.

– Πρώτα, τα περιοδικά. Ολα τα ελληνικά περιοδικά, εκτός από ένα που έκλεισε (Professional Amiga), είδαν την Amiga σαν παιχνιδομηχανή. Το PIXEL, με τη δημοσίευση ενός review για πρόγραμμα και μερικών hardware reviews το μήνα, δεν πλησιάζει καν την έννοια "επαγγελματικό". Απόδειξη των ανωτέρω ότι ούτε ένα περιοδικό αποκλειστικά για Amiga δεν υπάρχει σήμερα στα πρότυπα των RAM και Computer Για Ολους. Το PIXEL δεν μας καλύπτει. Επίσης, θα επιμείνω για τις αγγελίες. Λέτε στο τεύχος 114 ότι εσείς κάνατε την κίνηση, ώστε να μπορεί εύκολα να εντοπιστεί ο εντολέας. Ξέρετε άραγε ότι τα περισσότερα ονόματα και οι διευθύνσεις είναι ψεύτικες; Τα τηλέφωνα σε ονόματα άλλων; Προσωπικά γνωρίζω άτομο που άλλαξε 5 ονόματα ,διευθύνσεις και τηλέφωνα.

– Τα καταστήματα: Πείτε μου ποια καταστήματα στην Ελλάδα έχουν αυθεντικά προγράμματα και καινούρια παιχνίδια για Amiga. ΚΑΝΕ-ΝΑ!!! Ολα έχουν ένα δωματιάκι που κάνουν τις αντιγραφές τους.

– Η Commodore ως αντιπροσωπία στην Ελλάδα: Ειλικρινά δεν ξέρω αν υπάρχει ακόμα αυτή η εταιρία. Το Δεκέμβριο που πήρα το 1940 monitor πάντως υπήρχε. Μα καλά, ούτε μία διαφήμιση; Ακόμα και η Atari τα πηγαίνει καλύτερα σε αυτόν τον τομέα. (Θεωρώ τα Atari αδελφά μηχανήματα.) Θα μπορούσε τουλάχιστον να σπονσονάρει τις σειρές BABYLON 5 και SEAQUEST DSV, όπου τα γραφικά είναι από AMIGA με το Video toaster και οι οποίες τρέχουν το Lightwave 3D, έτσι για να δούνε κάποιοι ότι η Amiga χρησιμοποιείται και επαγγελματικά.

– Τέλος, οι users: Οι περισσότεροι από εμάς αγοράζουμε πειρατικές κόπιες. Θα μου πείτε, πού θα βρούμε τα original ή κάποια καλά P.D.; Αλλα κόλπα!!!

Η μόνη ελπίδα, λοιπόν, είναι... (χμ!). Τελικά, μάλλον δεν ξέρω πώς να τελειώσω το γράμμα...

Φιλικά,

Νίκος Ανδρέου, Ιωάννινα

Φίλε Νίκο,

Το ένθετο του Σεπτεμβρίου αποτέλεσε σημείο τριβής μεταξύ PIXEL, αναγνωστών και εμπορικών καταστημάτων. Από πάρα πολλούς δεχτήκαμε σκληρή κριτική για την κίνησή μας να μιλήσουμε -ίσως πρώτοι στον κόσμο τόσο εκτεταμένα- για την πορεία της Commodore. Ωστόσο, η ευθύνη απέναντι στο αναγνωστικό μας κοινό επέβαλε αυτή τη στάση από μέρους μας. Οποιος διάβασε όλο το ένθετο θα έφτασε και στις τελευταίες δύο παραγράφους του, όπου φαίνεται όλη η στάση του περιοδικού απέναντι στην Commodore και την Amiga. Και μην ξεχνάς ότι στο παρελθόν υποστηρίξαμε πολύ περισσότερο την Amiga ως υπολογιστή (Programming, System Interface κ.λπ.) και ήταν οι ίδιοι οι αναγνώστες που θέλησαν να αλλάξουμε πορεία. Πάντως, από το επόμενο τεύχος αναμένεται να επανέλθουν μερικές στήλες για αρχάριους. Σε ό,τι αφορά δε το θέμα των περιοδικών που κατηγορείς, το γεγονός ότι το μοναδικό ελληνικό περιοδικό που ασχολήθηκε σοβαρά και εξ ολοκλήρου με την Amiga έκλεισε, δεν σημαίνει τίποτε για σένα; Δεν αρκεί προκειμένου να δικαιολογήσει 100% τη στάση του PIXEL αυτή τη στιγμή; Για να "σταθεί" με αυτόν τον τρόπο ένα περιοδικό, θα πρέπει να υποστηριχτεί με άλλους τρόπους (όπως, π.χ., διαφήμιση) και από άλλους φορείς (όπως, π.χ., εισαγωγείς και αντιπρόσωποι). Σε παραπέμπω στην πολύ σωστή δεύτερη παρατήρησή σου για τα περαιτέρω... Το θέμα της πειρατείας, η έκταση της οποίας έχει προσλάβει τεράστιες διαστάσεις, όλοι το γνωρίζουμε. Πράγματι, απαντάται το φαινόμενο να ζητά ο πελάτης το original και ο καταστηματάρχης να μην το δίνει (εξάλλου, το ίδιο συμβαίνει και στο χώρο των συμβατών). Δεν θα πρέπει, όμως, να αναζητήσουμε εδώ την αιτία της αποτυχίας της Commodore. Στο σημείο αυτό έχεις δίκιο, αν και μπορώ να αναγνωρίσω κάποια ελαφρυντικά στους εδώ αντιπροσώπους, αφού η "μαμά Commodore" δεν φαίνεται να υποστηρίζει τις διαφημιστικές καμπάνιες των αντιπροσώπων της (τουλάχιστον στη χώρα μας). Σχετικά τώρα με το θέμα των χρηστών, πρέπει ομοίως να αναγνωρίσουμε ελαφρυντικά, αφού αν κάποιος δεν έχει πρόσβαση στο εξωτερικό, τότε είναι πράγματι δύσκολη υπόθεση να αποκτήσει κάποιον original τίτλο... Πάντως, αν αυτό σε παρηγορεί Νίκο, από το επόμενο τεύχος θα προσθέσουμε κάποιο ακόμα "σοβαρό θέμα" στην ύλη μας, το οποίο θα κατευθυνθεί από τις ανάγκες των αναγνωστών.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

την εποχή ή σε λίγο καιρό θα έχουν πεθάνει ολοκληρωτικά;

Πέτρος

Φίλε Πέτρο,

1. Δυστυχώς, δεν είμαστε σε θέση να γνωρίζουμε την ακριβή στιγμή της άφιξής τους, όμως μέσα από τη στήλη των νέων έχουμε αναφερθεί εκτενώς στα σχέδια των εταιριών. Πάντως, σε μία σύντομη συζήτηση με τον ιδιοκτήτη του καταστήματος Teleclub, αφέθηκε να εννοηθεί ότι θα το φέρει πολύ σύντομα και σε ευρωπαική έκδοση. Καλά θα κάνεις την ώρα που διαβάζεις αυτές τις γραμμές να επικοινωνήσεις με το συγκεκριμένο κατάστημα. Μπορεί και να έχει έρθει!

2. Υπάρχει σαν AddOn (πρέπει να έχει ήδη κυκλοφορήσει) το cartridge με τον graphics processor της Sega, ο οποίος χειρίζεται 3D graphics και δίνει 256 χρώματα στο Mega Drive, όμως δεν έχει έρθει ακόμα στη χώρα μας.

3. Γιατί ρωτάς; Μήπως σου "κολλάει" ο φίλος σου ότι το δικό του ΜΚ ΙΙ είναι καλύτερο από το δικό σου; Προσωπική μας άποψη: Και τα δύο είναι εξίσου καλά, ειδικά τώρα που η version για το SNES έχει και... αίμα!

4. Αναμένεται σύντομα.

5. Σίγουρα όχι πολύ, όμως αυτό δεν σημαίνει ότι έχουν πεθάνει!

6. Εξαρτάται από την οικονομική σου δυνατότητα. Πάντως, δεν θα ήταν εύστοχη κίνηση η αγορά μιας 16-bit αυτή την εποχή, εν αναμονή των νέων συστημάτων, από κάποιον που θέλει να βρίσκεται μέσα στα πράγματα.

CD Ή HD;

Αγαπητό PIXEL,

Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω αν και είμαι τακτικός αναγνώστης σου από τις αρχές του 1992. Σε προτιμώ γιατί η ύλη σου είναι πιο καλή από όλα τα περιοδικά Πληροφορικής. Αυτό δεν είναι κομπλιμέντο αλλά η αλήθεια. Ας μπω, όμως, στο θέμα.

Είμαι ευτυχής κάτοχος μιας Amiga 1200 από τότε που πρωτοήρθε στην Ελλάδα. Το πρόβλημά μου είναι ότι δεν μπορώ να διαλέξω ανάμεσα σε ένα σκληρό δίσκο και σε ένα CD Drive. Από ό,τι ξέρω το πλεονέκτημα του σκληρού δίσκου είναι ότι είναι γρήγορος, ενώ μειονεκτεί στο ότι μπαίνουν μόνο DOS παιχνίδια και ορισμένα από αυτά είναι πολύ δύσκολο να τα βάλεις μέσα. Στο CD drive, από την άλλη, τα δισκάκια έχουν χωρητικότητα 400MB και από ό,τι έχω ακούσει τα παιχνίδια σε λίγο θα βγαίνουν μόνο σε CD.

Ακόμα, μπορεί να δεχτεί παιχνίδια τα οποία καταλαμβάνουν όλο το χώρο στο CD, πράγμα που δεν γίνεται στο σκληρό δίσκο. Το μειονέκτημα είναι ότι δεν είναι γρήγορο όσο ο σκληρός δίσκος και ότι είναι πάντα "write protected".

Ομως, έμαθα ότι τα Χριστούγεννα θα υπάρχουν ειδικά μηχανήματα με τα οποία εκτός από το να διαβάσει κανείς ένα CD θα μπορεί να γράψει επάνω του.

Επίσης, άκουσα ότι υπάρχουν drive που ονομάζονται Maxtor Tanity II, Magnetic Optical 1GB. Τι γνωρίζετε γι' αυτά;

Συγγνώμη αν σας κούρασα.

Φιλικά,

Μιχάλης Αναστασάκης, Πειραιάς

Αγαπητέ Μιχάλη,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και ελπίζουμε να σε βοηθήσουμε να ξεμπερδέψεις τα πράγματα στο μυαλό σου, ώστε να μην οδηγηθείς σε μια εσφαλμένη αγορά.

Οπως ίσως θα έχεις προσέξει, έχουμε αναφερθεί εκτενώς στο θέμα των σκληρών δίσκων και των CD-ROM drives. Κατά τη γνώμη μας κάθε χρήστης που δεν επιθυμεί την αποκλειστική ενασχόληση με παιχνίδια, πρέπει να έχει στο σύστημά του σκληρό δίσκο. Ωστόσο, ακόμα και οι gamers έχουν να κερδίσουν πολλά από τη χρήση σκληρών δίσκων, καθώς όλο και περισσότεροι τίτλοι εγκαθίστανται σε αυτούς.

Αν ο μόνος στόχος είναι τα παιχνίδια, τότε μπορείς να αποφύγεις το δίσκο και να καταφύγεις σε CD-ROM, αν και δεν υπάρχουν ακόμα αρκετοί τίτλοι, ώστε να μιλάμε για απόλυτη υποστήριξή του. Τα μηχανήματα που γράφουν σε CDs υπάρχουν ήδη, όμως ο τρόπος εγγραφής σε ένα CD είναι τέτοιος, ώστε να καταστρέφεται το υλικό του και να μην είναι δυνατή η επανεγγραφή του.

Οι μαγνητο-οπτικές μονάδες αποθήκευσης υπάρχουν εδώ και μερικά χρόνια και αποτελούν μια λύση για όσους ζητούν τεράστιες χωρητικότητες (άνω του GB). Η αρχή λειτουργίας διαφέρει από αυτή των κοινών CDs και, φυσικά, μια τέτοια μονάδα δεν δέχεται κοινά CDs.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΗ AMIGA

Αγαπητό PIXEL,

Εχω μερικές απορίες και συστάσεις σε σχέση με το περιεχόμενο του περιοδικού.

Διαθέτω μια Amiga 1200 με 340MB σκληρό δίσκο και πιστεύω ότι η Amiga είναι τρομερή τόσο σε επαγγελματικές εφαρμογές όσο και σαν παιχνιδομηχανή.

Φυσικά, αυτό το γνωρίζουν όλοι. Σύμφωνα με μία απογραφή που είχες πραγματοποιήσει, το μεγαλύτερο μέρος των αναγνωστών σου διαθέτει Amiga και ένας μικρός αριθμός κονσόλες. Γιατί, λοιπόν, δεν ασχολείσαι λίγο πιο εκτεταμένα με αυτό το μηχάνημα, περιορίζοντας κάπως την ύλη σου για κονσόλες;

Ενα άλλο θέμα που με απασχολεί είναι ότι αφιερώνεις 4 σελίδες στα επιτραπέζια RPGs. Πιστεύω ότι θα ήταν καλύτερα να αφιέρωνες αυτές τις σελίδες σε RPGs ηλεκτρονικής μορφής, με λύσεις και χάρτες.Το πρόβλημα επισημαίνει και ο αναγνώστης Αμύντας Ρέπας στο τεύχος 114.

Επίσης, πρέπει να καταλάβουν ορισμένοι ότι η Amiga δεν είναι μόνο παιχνιδομηχανή, αλλά μπορεί να σταθεί επάξια και στον επαγγελματικό τομέα με εφαρμογές υψηλής ποιότητας. Κατανοώ το γεγονός ότι οι περισσότεροι αναγνώστες του περιοδικού και χρήστες Amiga ενδιαφέρονται για τα παιχνίδια, αλλά θα έπρεπε να ασχολείσαι πιο εκτεταμένα με παρουσιάσεις σοβαρών προγραμμάτων και τεστ περιφερειακών. Ας περάσουμε, όμως, στις

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

όμως, στις ερωτήσεις:

1. Με ποια γλώσσα αξίζει να ασχοληθεί κανείς στην Amiga; Πρότεινέ μου μερικά βιβλία που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά για γλώσσες προγραμματισμού.

2. Μετά από κάθε reset ο υπολογιστής μου καθυστερεί να βγάλει το σηματάκι με τη δισκέτα για να κάνει boot. Στην Amiga ενός φίλου μου η διαδικασία αυτή είναι πολύ γρηγορότερη. Ξέρεις τι φταίει;

3. Πότε θα κυκλοφορήσουν Amiga με risc επεξεργαστή;

4. Πού μπορώ να βρω το P.I.P. view της Roctec και ποια θα είναι περίπου η τιμή του; Υπάρχει άλλο tuner στην αγορά για monitor της Commodore;

5. Με ποιον τρόπο μπορώ να κάνω install στο σκληρό δίσκο αρχεία NDOS ή αρχεία που περιέχουν το installation ως ψευδο-εικονίδιο; Υπάρχουν προγράμματα που να κάνουν installation στο σκληρό προγράμματα που δεν τον υποστηρίζουν;

6. Με ποιον τρόπο μπορώ να αποκτήσω P.D. προγράμματα, λαμβάνοντας υπόψη ότι δεν έχω ούτε καν modem;

Ευχαριστώ για τη δημοσίευση του γράμματός μου,

Παταρίδης Τάσος

Φίλε Τάσο,

Αν θυμάσαι καλά, το ποσοστό των αναγνωστών που ζητούσε να καταλάβει η Amiga το 100% της ύλης του περιοδικού ανερχόταν περίπου στο 50%, κάτι το οποίο προς το παρόν δεν θα δικαιολογούσε μια τέτοια ενέργεια. Εκτός αυτού, ένα πολύ μεγάλο μέρος της ύλης μας ασχολείται με την Amiga σοβαρά: 4 σελίδες "Χωρίς Joystick", 2-6 σελίδες σχετικές με hardware και τουλάχιστον 2 σελίδες PD το μήνα. Εξάλλου, σύντομα πρόκειται να κάνει την εμφάνισή της άλλη μία στήλη, η οποία δεν έχει αποφασισθεί ακόμη αν θα απευθύνεται σε αρχάριους ή σε προχωρημένους χρήστες (σε αυτό θα θέλαμε τη βοήθειά σας).

1. Με C και Pascal αξίζει κάποιος να ασχοληθεί. Προτείνονται όλα τα βιβλία που εξηγούν τους κανόνες των γλωσσών αυτών, ενώ το "Ο οδηγός προγραμματιστή της Amiga" είναι ο μόνος ελληνικός τίτλος που ασχολείται με το θέμα. Στο βιβλιοπωλείο Παπασωτηρίου μπορείς να βρεις και άλλα βιβλία σχετικά με τον προγραμματισμό της Amiga (AMIGA ROM KERNEL REFERENCE MANUALS).

2. Η Amiga 1200 ενσωματώνει ελεγκτή σκληρού δίσκου IDE και περιμένει ώστε να διαπιστώσει κατά πόσο υπάρχει δίσκος στο σύστημα. Σε καμία περίπτωση κάτι τέτοιο δεν αποτελεί πρόβλημα.

3. Το αν θα επιβιώσει η Commodore θα φανεί το 1996. Αν η Motorola συνεχίσει την ανάπτυξη της σειράς 680x0, η Commodore, με νέα δεδομένα στα χέρια της, θα αλλάξει σχέδια.

4. Το PIP view δεν εισάγεται στη χώρα μας και για το λόγο αυτό δεν μπορώ να αναφέρω κάποια τιμή. Προτού, όμως, προχωρήσεις στην απόκτησή του, σκέψου σοβαρά την αγορά της... ίδιας της τηλεόρασης, αφού ένα καλό tuner κοστίζει λιγότερο από μία αξιοπρεπή τηλεόραση 14"...

5. Δυστυχώς, κάτι τέτοιο δεν είναι δυνατόν, εκτός και αν είσαι ιδιαίτερα προχωρημένος στο χώρο του hacking.

6. Μπορείς να τα αναζητήσεις μέσω των αγγελιών που θα βρεις στις σελίδες του περιοδικού μας.

MODEM?

Αγαπητό PIXEL, γεια σου.

Πριν αρχίσω να σε ρωτάω για τις απορίες μου, θέλω να σε συγχαρώ για την ωραία σου ύλη. Επίσης, θέλω να συγχαρώ τη Nintendo που θέτει επιτέλους όρια στα παιχνίδια με τη βία, αν και είμαι φίλος της Sega.

Ας αρχίσω τις ερωτήσεις μου:

1. Πόσο κοστίζει το Sega Multi Mega;

2. Τι είναι modem;

3. Ολες οι υπάρχουσες κασέτες για Mega Drive και Mega CD II παίζονται στο Sega Multi Mega;

4. Το Sega Multi Mega έχει μέλλον όσον αφορά στο software;

5. Μπορείτε να φτιάξετε ένα ένθετο που να έχει συγκεντρωμένα τα tips που έχετε δημοσιεύσει μέχρι τώρα για Sega Mega Drive, Amiga, Super Nes, Nes, Master system κ.λπ.;

Με αγάπη,

Παύλος Δασκαλάκης

Φίλε Παύλο,

Θα συμφωνήσουμε μαζί σου για τα "όρια βίας" και ελπίζουμε αυτό να γίνει παράδειγμα προς μίμηση σε διάφορους φορείς, κυρίως έξω από το χώρο των παιχνιδιών...

1. Τηλέφωνο στο κατάστημα που το διαφημίζει, γιατί οι τιμές αλλάζουν καθημερινά.

2. Το modem είναι μια συσκευή η οποία συνδέει τον υπολογιστή με την τηλεφωνική γραμμή, ώστε να μπορεί να ανταλλάσσει δεδομένα με κάποιον άλλο υπολογιστή που επίσης έχει συνδεθεί στην τηλεφωνική γραμμή μέσω του δικού του modem. Με αυτόν τον τρόπο μπορείς να παίζεις παιχνίδια από τηλεφώνου, να διαβάζεις κείμενα από ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες, να παίρνεις προγράμματα, εικόνες κ.λπ. στο σπίτι σου.

3. Ναι.

4. Ο ανταγωνισμός είναι πολύ σκληρός, γεγονός που πιθανότατα θα σπρώξει τη Sega προς την ανάπτυξη και υποστήριξη νέων 32-μπιτων ή και 64-μπιτων μηχανημάτων, με αποτέλεσμα να παραμεληθεί το Sega Multi Mega. Σίγουρα, όμως, κάτι τέτοιο δεν πρόκειται να γίνει μέσα σε ένα ή ακόμα και δύο χρόνια...

5. Την ιδέα του ένθετου την είχαμε σκεφτεί κατά το παρελθόν, όμως τώρα αποφασίσαμε να αφιερώσουμε το PIXEL-mania σε console reviews, με αποτέλεσμα να μην υπάρχει χώρος για την υλοποίησή της. Στο μέλλον θα λάβουμε υπόψη μας και την πρότασή σου.

A4000 ή ... A1200;

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας από τους καινούριους αναγνώστες σου και σε συγχαίρω για την επιτυχία σου. Σου γράφω γιατί θέλω να

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

επιτυχία σου. Σου γράφω γιατί θέλω να αγοράσω μια Amiga 1200, ενώ ο αδελφός μου θέλει Amiga 4000.

1. Πόσο περίπου θα κοστίσει μια Amiga 1200 με multiscan monitor και σκληρό δίσκο;

2. Η Amiga 4000 έχει περισσότερα adventures και beat'em up games από την A1200;

3. Εσύ τι θα με συμβούλευες για να ικανοποιηθώ;

4. Για να μπορώ να γράφω ημερολόγιο στα ελληνικά, πρέπει να έχω και το ελληνικό workbench;

Θα σας παρακαλούσα να δημοσιευτεί.

Φιλικότατα,

Ευθύμης

Φίλε Ευθύμη,

Θα απαντήσω στο γράμμα σου υποθέτοντας ότι υπάρχει κάποια A4000 να αγοράσεις, αφού -όπως έχουμε αναφέρει σε προηγούμενο τεύχος - έχουν εξαντληθεί από το καλοκαίρι.

1. Γύρω στις 320.000 δρχ. με σκληρό δίσκο 340MB.

2. Λιγότερα μάλλον, αφού υπάρχουν ορισμένες ασυμβατότητες λόγω διαφορετικής CPU.

3. A1200 (πάλι για μεταχειρισμένη μιλάμε, αφού αυτήν τη στιγμή δεν υπάρχουν καινούριες).

4. Δεν είναι απαραίτητο, αλλά θα έκανε τα πράγματα πολύ ευκολότερα.

ΤΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΜΕ ΤΗΝ COMMODORE

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι σχετικά καινούριος αναγνώστης σου (από το τεύχος 101 Ιουλίου-Αυγούστου). Εκείνη την περίοδο αγόραζα όλα τα περιοδικά της Πληροφορικής και διαπίστωσα ότι το PIXEL είναι το καλύτερο. Μου έκανε εντύπωση για την πλούσια και ολοκληρωμένη ύλη του και την έγκυρη ενημέρωση προς τους αναγνώστες του για όλα τα ηλεκτρονικά συστήματα και τα παιχνίδια επίσης. Ετσι, αποφάσισα να το αγοράζω κάθε μήνα. Ομως, με το τεύχος 113 του μήνα Σεπτεμβρίου και το άρθρο σχετικά με το παρόν και το μέλλον της Commodore, φοβήθηκα μήπως το PIXEL σταματήσει να κυκλοφορεί, αφού ασχολείται περισσότερο με την Amiga.

1. Τι θα γίνει αν η θυγατρική εταιρία της Commodore στην Αγγλία δεν πάει καλά και κλείσει και αυτή;

2. Είμαι κάτοχος μιας Amiga 500+ και έχω τρελαθεί! Δεν ξέρω τι να την κάνω. Να την πουλήσω και να πάρω ένα PC 486 ή ένα 586 με τα όλα του ή να περιμένω τη βελτίωση της Commodore στον οικονομικό της τομέα, που δεν το νομίζω.

3. Αν τελικά πουληθεί η Commodore στην Αγγλία, οι "Amiges" τι θα γίνουν; Τα παιχνίδια και τόσα προγράμματα που υπάρχουν για την Amiga τι θα γίνουν; Θα εξαφανιστούν ΟΛΑ;

4. Θα ήθελα τη συμβουλή σου για το ποιο είναι το πιο κατάλληλο computer για έναν προγραμματιστή. Πρότεινέ μου τη φθηνότερη και την ακριβότερη λύση.

Τώρα ελπίζω να μη σε κούρασα με τις ερωτήσεις μου.

Με πολλή αγάπη,

Ενας πιστός σου PIXELόβιος

Αλέξανδρος Κουφάκης

Φίλε Αλέξανδρε,

1. Καταρχήν, για να φτάσουμε στο σημείο να μιλάμε για αποτυχία της CBM UK, θα πρέπει να ανακοινωθεί επίσημα ότι η Commodore UK έχει αγοράσει την Commodore Electronics International. Πάντως, το PIXEL δεν πρόκειται να κλείσει στο άμεσο μέλλον, αν κάτι τέτοιο σε ανησυχεί, αφού τα πηγαίνει αρκετά καλά.

2. Εμείς, πάντως, τηρούμε στάση αναμονής. Σπασμωδικές κινήσεις πανικού δεν βοηθούν ούτε την Commodore αλλά ούτε και τους Amiga users.

3. Δεν πρόκειται να έρθει το τέλος του κόσμου ξαφνικά. Οι χρήστες υπάρχουν και, προφανώς, θα υπάρξει και υποστήριξη τόσο από εταιρίες software όσο και από εταιρίες hardware.

4. Προσωπική άποψη είναι ότι η Amiga διαθέτει ένα υπέροχο περιβάλλον για προγραμματισμό (ασύγκριτα ανώτερο από αυτό των Windows και του MS-DOS), το οποίο θα σου δώσει μεγάλη εμπειρία σε πολυ-προγραμματισμό.

AMIGA ΚΑΙ STEREO

Αγαπητό PIXEL,

Συγχαρητήρια για την τόσο πλούσια ύλη σου και μακάρι να συνεχίσεις έτσι.

Θέλω να σου γράψω για ένα θέμα που απασχολεί πολύ εμάς τους Amiga users (είμαι κάτοχος μιας Amiga 500). Συχνά βλέπουμε τους PC users να σας ζητούν να βάζετε περισσότερα θέματα για PC. Αυτό πιστεύω δεν είναι σωστό γιατί υπάρχουν πολλά περιοδικά που ασχολούνται μόνο με PC, ενώ εμείς οι χρήστες της Amiga δεν έχουμε πολλές ευκαιρίες πληροφόρησης. Γι' αυτό σε παρακαλώ να συνεχίσεις να υποστηρίζεις την Amiga. Εχω να σου κάνω και δύο ερωτήσεις:

1. Πώς μπορώ να συνδέσω την Amiga με το stereo; (μοντέλο SONY MHC 700). Μη μου πεις μέσω Phono, γιατί το έχω δοκιμάσει και ο ήχος ακούγεται πολύ παράξενα, αλλά ούτε μέσω video, γιατί δεν έχω τέτοια υποδοχή.

2. Γράψε μου τα καλύτερα arcade-platform για Amiga.

Ευχαριστώ,

Παναγιώτης Σιδερής

Φίλε Παναγιώτη,

Νομίζουμε ότι το συγκεκριμένο θέμα έχει λήξει...

1. Θα πρέπει να χρησιμοποιήσεις μία από τις εισόδους: AUX ή LINE IN, αν διαθέτει.

2. Πολύ καλά είναι τα: Arabian Nights, Ruff & Tumble, Brian The Lion, Quik, Kid, Chaos.

A1200: ΕΧΕΙ ΜΕΛΛΟΝ;

Αγαπητό PIXEL,

Σου γράφω για πρώτη φορά και αφορμή είναι ότι σκέφτομαι να αγοράσω μια Amiga 1200 και έχω μερικές απορίες:

1. Εχω μία τηλεόραση SONY trinitron 14"

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

τελευταίο μοντέλο και θέλω να τη συνδέσω με την Amiga 1200 μέσω Scart. Θα έχω ικανοποιητική απόδοση;

2. Λόγω της ακτινοβολίας που εκπέμπει η τηλεόραση, σκοπεύω να αγοράσω ένα κρυστάλλινο φίλτρο με γείωση. Θα μπορεί να μπει στην τηλεόραση; Μπορείς να μου πεις τιμές; Αξίζει το κόστος;

3. Η Amiga 1200 μπορεί να συναγωνιστεί ένα PC 386SX/DX, 4MB, 250MB HD, SVGA;

4. Στην Amiga 1200 πόσα χρόνια ζωής ακόμα δίνετε;

5. Θα με ικανοποιήσει σε flight simulators; Μου λες μερικούς αξιόλογους τίτλους;

6. Οι accelerators αναβαθμίζονται; Δηλαδή, βγαίνει ο επεξεργαστής να μπει ένας άλλος δυνατότερος; Αξίζει τον κόπο; Υπάρχουν άλλοι τρόποι αναβάθμισης;

7. Ο δίδυμος αδελφός σας, το PC MASTER, έχει σε κάθε τεύχος μία δισκέτα. Εσείς γιατί δεν κάνετε το ίδιο;

Γιώργος Σιάχος, Πάτρα

Αγαπητέ Γιώργο,

1. Οχι αυτή ενός monitor υψηλής ευκρίνειας, αλλά αρκετά καλή.

2. Φυσικά μπορείς να προσαρμόσεις φίλτρο σε τηλεόραση. Το κόστος ενός αποδεκτού φίλτρου ανέρχεται περίπου στις 15.000-20.000 δρχ. Μπορείς, βέβαια, να σκεφτείς και τη λύση των ειδικών γυαλιών.

3. Σε κάποιους τομείς υπερτερεί, ενώ σε άλλους υστερεί.

4. Ακόμα και αν η Commodore δεν καταφέρει να αντεπεξέλθει στις δύσκολες συνθήκες, πιστεύω ότι η A1200 θα υποστηρίζεται για τουλάχιστον 2 χρόνια ακόμα.

5. Αν προσαρμόσεις και κάποιον accelerator, θα σε ικανοποιήσει απόλυτα. Combat Air Patrol, Embryo κ.λπ.

6. Κάποιοι συγκεκριμένοι όντως αναβαθμίζονται, όμως δεν είναι αυτός ο κανόνας.

7. Το κόστος της δισκέτας είναι σημαντικά μεγαλύτερο και εκτός αυτού μην ξεχνάς ότι το ποσοστό των Amiga users αναγνωστών μας απέχει πολύ από το 100%...

ADVENTURE SOS

Αγαπητό PIXEL,

Θα ήθελα να σου εκφράσω τα θερμά μου συγχαρητήρια για την πλούσια και ενδιαφέρουσα ύλη σου. Το όνομά μου είναι Νίκος και είμαι κάτοχος ενός SNES, ενός Game Gear και ενός Master System II. Θα ήθελα να σου κάνω μερικές ερωτήσεις σχετικά με το θέμα των computer και video cartridges:

1. Μήπως γνωρίζεις πότε θα κυκλοφορήσει το CD για SNES και πρότεινέ μου μερικά παιχνίδια για Game Boy και SNES.

2. Σκέφτομαι να αγοράσω ένα PC 386DX 33MHz με monitor (ανάλυση 1024x768), CD-ROM drive και SoundBlaster Pro μουσική κάρτα. Πόσο περίπου στοιχίζουν τα παραπάνω; Πρότεινέ μου ένα monitor.

3. Ποια είναι η λεκτική σημασία των λέξεων: VISUAL BASIC, LOCAL BUS, MS-DOS και WINDOWS 3.1;

4. Θα ήθελα μέσα από το γράμμα αυτό να θίξω τον "υπανάπτυκτο" τομέα της πληροφορικής στο σχολείο, που δεν δίνει στους μαθητές γνώσεις πάνω στο θέμα αυτό.

Ως περιοδικό Πληροφορικής και τεχνολογίας θα ήθελα να μου δώσεις τη γνώμη σου.

5. Εγώ και πολλοί φίλοι μου σε αγοράζουμε σε μηνιαία βάση και νοιαζόμαστε για εσένα, έτσι θα θέλαμε να σου εκφράσουμε τη δυσαρέσκειά μας για την έλλειψη της στήλης Adventure.

Συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα και για τον πολύτιμο χώρο που διαθέσατε.

Φιλικά,

Νίκος, Ν. Ηράκλειο

Υ.Γ.: Πρότεινέ μου παιχνίδια για το PC.

Φίλε Νίκο,

Αν στοχεύεις να αγοράσεις κάποιο PC, τότε μάλλον θα πρέπει να αρχίσεις να σκέφτεσαι να αλλάξεις και περιοδικό, αφού όπως πιθανόν γνωρίζεις το PIXEL δεν καλύπτει θέματα σχετικά με IBM compatibles.

1. Αγνωστο, καθώς δεν έχουμε ενημερωθεί από την επίσημη αντιπροσωπία της Nintendo στην Ελλάδα. Πάντως, για να σε βοηθήσουμε, σου δίνουμε το τηλέφωνό της και αν μάθεις, κάνε τον κόπο να μας ενημερώσεις και εμάς: 3230103.

2. Μάλλον 386/40 είναι το μικρότερο σύστημα που μπορείς πλέον να αγοράσεις. Το κόστος ενός βασικού configuration με έγχρωμη οθόνη, δίσκο 250MB, 4MB RAM και CD-drive ανέρχεται περίπου στις 300-350.000 δρχ. Δυστυχώς, κάτι τέτοιο δεν μπορώ να κάνω, γιατί δεν αναφέρεις το ποσό που μπορείς να διαθέσεις για monitor.

3. Μάλλον δεν θέλεις τη λεκτική αλλά την εννοιολογική σημασία των λέξεων:

- Visual BASIC είναι μια γλώσσα BASIC, η οποία προγραμματίζεται μέσω εικονιδίων και γενικά μέσω ενός γραφικού user interface.

- LOCAL BUS είναι δίαυλος επικοινωνίας με περιφερειακές μονάδες (κάρτες γραφικών, controllers κ.λπ.).

- MS-DOS είναι το λειτουργικό σύστημα των IBM compatible PCs.

- Windows είναι ένα γραφικό περιβάλλον, το οποίο "κάθεται" πάνω από το λειτουργικό σύστημα (MS-DOS) και προσφέρει πολλές νέες δυνατότητες σε προγράμματα και χρήστες (σε γενικές γραμμές, βέβαια).

4. Πρέπει να παραδεχτούμε ότι έχουν γίνει κάποια σημαντικά βήματα προς τη βελτίωση αυτού του τομέα όπως η εισαγωγή μαθημάτων Πληροφορικής στα σχολεία κατά τα τελευταία χρόνια, η δημιουργία επετηρίδας καθηγητών Πληροφορικής, καθώς και διάφορα αναπτυξιακά προγράμματα με θέμα τον τομέα της Πληροφορικής και γενικότερα τους υπολογιστές στα σχολεία, τα οποία σύντομα θα βρουν εφαρμογή στα ελληνικά σχολεία. Θα μπορούσαν, βέβαια, τα πράγματα να είναι πολύ καλύτερα, αλλά ευτυχώς υπάρχουμε εμείς και καλύπτουμε το κενό!

5. Δημοσιεύουμε όλα τα adventures που κυκλοφορούν για Amiga και Atari, καθώς και τις λύσεις της συντριπτικής πλειοψηφίας τους. Και κάτι που πρέπει να γνωρίζεις: Αρκετές λύσεις παιχνιδιών που δημοσιεύουμε κάνουν και για PCs!

COMPUTERS

Πωλείται MEGA DRIVE καινούριο μαζί με 2 παιχνίδια και joystick. Τιμή 60.000. Πληροφορίες: ΔΗΜΗΤΡΗΣ. Τηλ.: 0691/27501.

M&M COMPUTER SHOP. ΑΓΟΡΕΣ-ΠΩΛΗΣΕΙΣ-ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ AMIGA 500/600/1200, PC 386, 486, ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ. ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΟ SERVICE. ΜΟΝΑΔΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΤΗΛ.: 6432424.

AMIGA 2000+ 80MB Harddisk, 3MB RAM, 1085S monitor, εκτυπωτής Citizen Swift 24, πολλά έξτρα, 400 disks. Τιμή έκπληξη. Τηλ.: 7655967.

COMPUTERS 286-16 = 50.000, 386DX/40 = 65.000, 486DX/66 = 115.000, Μνήμη 1MB = 9.200, ColorMonitors = 58.000, Σκληροί Δίσκοι: 170 = 36.000, 250 = 48.000, 420 = 55.000, 540 = 67.000, CD-ROM = 40.000. Αναβαθμίσεις, Επισκευές, Αγορές/Πωλήσεις Μεταχειρισμένων. Τηλ.: 9337364.

ΠΡΩΤΟΧΡΟΝΙΑΤΙΚΟ ΔΩΡΟ A500 + 1MB + 1084S + Action Replay Mk III + 2ο DRIVE + 253 Δισκέτες + Extras. 99.000. Τηλ.: 6030463.

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ! AMIGA 500, έγχρωμη οθόνη 1084S, μνήμη 1MB, 2o drive, 250 δισκέτες με παιχνίδια, δισκετοθήκη. Φανταστική τιμή: 150.000. Τηλ.: (031) 412839.

SOFTWARE

GREEKLINE GROUP. Το όνομα για τους έξυπνους στο χώρο του Soft. Τα πάντα γύρω από την AMIGA. Γρηγορότερα απ' όλους και στην παραλαβή και στην παράδοση. Τώρα και PC συνδρομές σε CD, DAT ή TAPE. Τηλ.: HOTLINE 2846349, 2822141. Ολες τις ώρες.

PC SKYLIGHT TEAM. Τώρα όλα τα καινούρια games κατευθείαν από τη γερμανική TARKUS TEAM!
- Gamedisk 250 δρχ. σε δισκέτα PRECISION!
- Συνδρομές: σε TAPE με 1.500 δρχ., σε CD με 4.000 δρχ.
- Επιλέξτε από τη συλλογή μας ό,τι GAME θέλετε σε TAPE ή CD, με 50 δρχ. η δισκέτα
- Ετοιμες ΣΥΛΛΟΓΕΣ με τα ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES σε TAPE με 4.000 δρχ., σε CD με 6.000 δρχ.
- Εγγραφές δεδομένων σε CD με 10 δρχ./MB - 100% ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ εγγραφής
- ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ
- ΔΩΡΕΑΝ ενημερωμένος ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ
- ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ επαρχία. ΤΗΛ.: 9318228.

***** AMIGAMANIA *****
GAMEDISK από 200 δρχ.!!!
* Συνδρομές ΠΟΛΥ φθηνές!!!
* ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!!!
* ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ!!! STEVE QUICK - Αργαίου 82-86. Τηλ.: (01) 9323458.

ENTER SOFT. Amiga PC, αναλώσιμα. Πωλήσεις, αγορές - ανταλλαγές. Πλούσια συλλογή Game Utilities TIPS. Συνδρομές - αντικαταβολές παντού. Λογοθέτης Παύλος, Νικοπόλεως 19, Κολιάτσου, 112 54 Αθήνα. Τηλ./fax: 8561986.

***** AMIGA USER CLUB *****
GAME + DISC 250 δρχ. ΣΥΝΕΧΗΣ ανανέωση από το ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. Παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. Αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ. ΤΑΧΥΤΗΤΑ εξυπηρέτησης. ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ φόρτωμα. ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος. Γιώργος Αβραμίδης, 25ης Μαρτίου 31-33, Λυκόβρυση. Τηλ.: 2844626.

COMMODORE 64/128. Πωλούνται παιχνίδια. Κασέτα-δισκέτα σχεδόν Δωρεάν. 10.000 τίτλοι. Χ. Πετράκης, Φοίνικος 10, Πειραιάς. Τηλ.: 4181420 (από 6 μ.μ.).

***** IRON SOFT** AMIGA ***
ΕΠΙΣΤΡΕΨΑΜΕ! Disk Game = 250, Verbatim + Game = 300, Συνδρομές = 50 δρχ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. Βασιλειάδης Πέτρος, Ομήρου 33, Ν. Σμύρνη. Τηλ.: 9345311.

AMIGA - PC SOFTWARE CITY. GAMEDISK = 180 δρχ.!!! ΣΥΛΛΟΓΗ 5.000+ δισκετών. Ολοι οι νέοι τίτλοι. ΣΑΚΗΣ (11:00-14:30, 17:30-20:15). Τηλ.: 9881255.

AMIGA. Συνεχής ανανέωση GAMEDISK + MANUAL'S (ΛΥΣΕΙΣ) 250. Υπεύθυνη αντικατάσταση σε περίπτωση ΒΛΑΒΗΣ. Πανελλήνιες αποστολές. Μάκης Μπόλας, Κ. Μόρακα 14. Τηλ.: 8314078.

***** ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ *****
Ακυκλοφόρητα παιχνίδια για φανατικούς AMIGA GAMERS. Για ό,τι καινούριο, μόνο σε εμάς, γρηγορότερα απ' όλους. Αντικαταβολές παντού. Γιώργος Λουίζος, Καλύμνου 5. Τηλ.: 01/8959340.

AMSTRAD 6128. Ενημερωθείτε τώρα για τις καινούριες ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ. Τεράστια συλλογή ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ και ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ - ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ. Στέλνουμε παντού. Στα ΔΕΚΑ δώρο ΔΥΟ. Μάκης Μπόλας, Κ. Μόρακα 14. Τηλ.: 8314078.

AMIGA SKYLIGHT TEAM. Τώρα όλα τα καινούρια games κατευθείαν από τη γερμανική TARKUS TEAM!
- Gamedisk 180 δρχ. σε δισκέτα VERBATIM!
- Συνδρομές 150 δρχ. σε δισκέτα VERBATIM! Τώρα συνδρομές και σε Tape Streamer ή CD!
- SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ!! Περάστε όλες τις δισκέτες σας σε CD ή Tape μόνο με 50 δρχ. η δισκέτα!
- 100% ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ εγγραφής - ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ
- ΔΩΡΕΑΝ ενημερωμένος ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ
- ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ επαρχία
- Επίσης AMIGA σκληροί δίσκοι: 170 = 36.000, 420 = 55.000, Monitors = 55.000, CD-ROM = 40.000. Αγορές/Πωλήσεις ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΩΝ. ΤΗΛ.: 9318228.

200 δρχ. προγράμματα - παιχνίδια για AMIGA. ΠΩΛΕΙΤΑΙ μεγάλη ΣΥΛΛΟΓΗ λόγω ΣΤΡΑΤΟΥ. Γιάννης Δράκος, Αγορακρίτου 18. Τηλ.: 8218239.

Pc Game + Disk = 250 δρχ. - Amiga Game + Disk = 150 δρχ. - Tape Full = 2.500 δρχ. Αντικαταβολές παντού. Παράδοση κατ' οίκον. Αναγνωστόπουλος Κώστας, Ιππόνακτος 16, Νίκαια. Τηλ.: 5314051.

Amiga Games + Utilities. Ολοι οι τελευταίοι τίτλοι σε παιχνίδια και προγράμματα, Game + Disk = 300 δρχ. Αντικαταβολή παντού, παράδοση κατ' οίκον. Πολυχρονίου Μίμης, Μ. Μπότσαρη 17, Αιγάλεω. Τηλ.: 5987587 - 5983717.

Pc Games + Utilities. Ολοι οι τελευταίοι τίτλοι σε παιχνίδια και προγράμματα. Παραλαβή

κάθε εβδομάδα από τρία γκρουπ. Game + Disk = 500 δρχ. Συνδρομές και σε Tape. Αντικαταβολές παντού. Παράδοση κατ' οίκον. Πολυχρονίου Μίμης, Μ. Μπότσαρη 17, Αιγάλεω. Τηλ.: 5983717, 5987587.

ELECTRON + PIRATES TEAM = GREEK GODS. Αυτό σημαίνει:
- AMIGA, SEGA, NINTENDO υποστήριξη.
- Συλλογή > 10.000 δισκετών (Δωρεάν κατάλογος)
- Καθημερινά νέοι τίτλοι από εξωτερικό
- TURBO παραδόσεις μιας ώρας
- NITRO αποστολές πανελλαδικά
- Συνδρομές όλων των τύπων ΓΡΗΓΟΡΑ! (Δισκέτα, Modem, Video Backup)
- Οι φθηνότερες τιμές HARDWARE σε: Computers, Monitors, Consoles, σκληρούς δίσκους, drives, μνήμες, accelerators, samplers, digitizers, original games, joysticks, αναλώσιμα - Δισκέτες NAME = 100, NONAME = 89. * Καλύτερη/Γρηγορότερη εξυπηρέτηση μέσω BBS. Δημήτρης-Νίκος, Πραξιτέλους 197, Πειραιάς. Τηλ.: 4532098.

*** **Πετρούπολη** - Amiga - Software ***
* Top - Games - Demos - Utilities.
* Game + Επώνυμη 250!
* Ταχύτατες αντικαταβολές!
* Super συνδρομή 5.000!
* Video back up 10.000!
* Δωρεάν κατάλογος!
* Hardware για PC, Amiga!

Στεργίου Βασίλης, Μακαρίου 82, 131 23. Τηλ.: 5012307.

*** **AMIGA** MEGA SOFTWARE *** SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΩΝ 200 δρχ. - Gamedisk. Ολα τα τελευταία προγράμματα κάθε μήνα ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 50 δρχ. και ΕΠΙΛΕΚΤΙΚΕΣ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ. Παναγιωταρέας Πάνος, Λεβαδειάς 5, Γουδί, Αμπελόκηποι. Τηλ.: 7779986 (Μάνος). Τηλ.: 2318464 (Σούλα).



AMIGA VISION CLUB. GAMEDISK 250. Συνδρομές. ΔΩΡΕΑΝ Παράδοση σπίτι. ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος. ΓΡΗΓΟΡΕΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ παντού. Επαρχία. Αλεξανδρόπουλος Διονύσιος, Ευζώνων 119, Χαλάνδρι. Τηλ.: 6847653.

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB!!! Εχουμε όλα τα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και UTILITIES για AMIGA!!! Παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ, αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!!! Μανώλης Αντωνόπουλος, Ελλης 131. Τηλ.: 5743080.

*** **AMIGA** ***
1. ΤΑΧΥΤΑΤΗ παράδοση και στην επαρχία.
2. 7.000 δισκέτες.
3. ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5" ΑΠΟ 75 ΔΡΧ!!!

Κώστας Σινανάς, Γαρδικίου 12, 104 43 Κολωνός, Αθήνα. Τηλ.: 5137814.

*** **AMIGA PC CLUB** *** Τα προγράμματα του αύριο σήμερα. Εσύ, φίλε μου, που παίρνεις προγράμματα απέξω, τώρα πάρε από μέσα πιο γρήγορα απ' έξω. Συνδρομές AMIGA σε CD μέσω BBS. Γράφουμε σε AMIGA, PC, CD 32!!! Τηλεφωνήστε για τίτλους. Στάθης-Νεκτάριος Πλακίδας, Π. Νιρβάνα 38. Τηλ.: 5238570 - 2615746.

Ανταλλαγές, ενοικιάσεις, αγορές SEGA NINTENDO δίνοντας την κασέτα σας και χρηματική διαφορά παίρνετε άλλη. Βασιλείου Πέτρος, Στασινοπούλου 31, Αγιος Δημήτριος. Τηλ.: 9751860.

IRON SOFT - AMIGA GAMES. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ εγγραφή σε επώνυμη μόνο με 250 (150) δρχ. Δωρεάν κατάλογος. Ταχεία παραλαβή. Δημήτρης Γκούτσης, Post Restante Αγίου Κωνσταντίνου, 410 02 Λάρισα. Τηλ.: 041/288707, 225171.

*** **DIGITAL PC** ***
-Συνδρομές σε CD-ROM!!
- Παράδοση άμεση κάθε ΤΕΤΑΡΤΗ!! - Αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ !!
- Αποκλειστική εβδομαδιαία εισαγωγή !!. Μάρρης Αγγελος, Τ.Θ. 53034. Τηλ.: 2876306 - 2876251.

PC AMIGA - AMSTRAD 6128-464. Χιλιάδες παιχνίδια πωλούνται. Τιμές καταπληκτικές. Γίνονται και αναβαθμίσεις. Στέλνουμε παντού. Βασιλείου Πέτρος, Στασινοπούλου 31, Αγιος Δημήτριος. Τηλ.: 9751860.

Amiga Software: Παραδόσεις ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ - ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ - ΔΩΡΕΑΝ. Συνδρομές - Αντικαταβολές παντού. Εξυπηρετούμε όλες τις περιοχές. Παλαιοδήμος Αρης, Ζερβουδάκη 56, 104 45. Τηλ.: 8315442.

Amiga games από 200 δρχ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ σε 1 ΩΡΑ. Προγράμματα για επαγγελματίες. Τσιάκαλος Μίλτος, Γκύζη 12. Τηλ.: 6447595, 6431360.

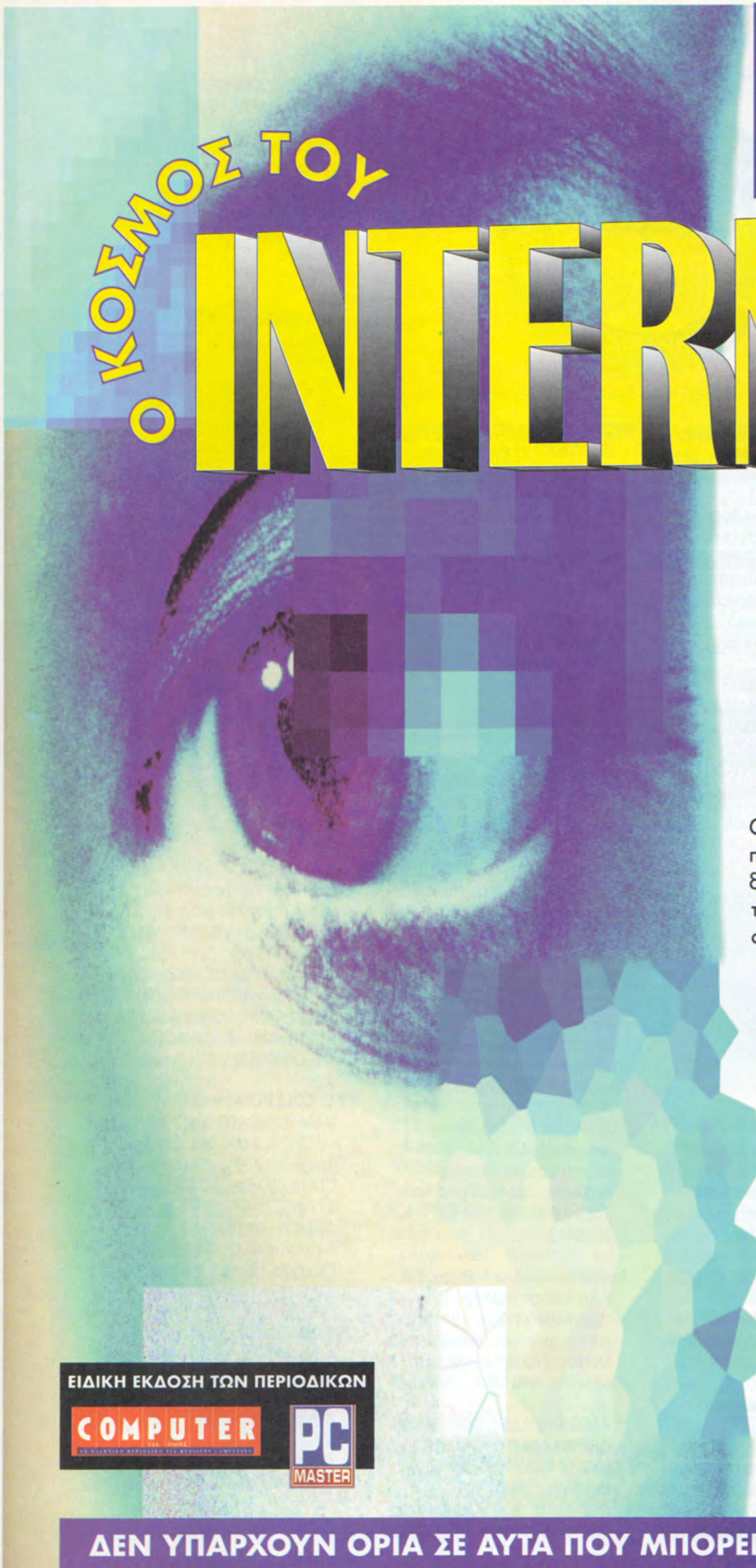
** **AMIGA COLLECTION CLUB** ** ΔΩΡΑ!! ΔΩΡΑ!! ΤΟ CLUB ΣΑΣ ΕΥΧΕΤΑΙ ΚΑΛΕΣ ΓΙΟΡΤΕΣ. GAMEDISC 250 δρχ. Συνδρομές οι πιο γρήγορες - φθηνές. Αντικαταβολές - EXPRESS - COURIER. Δωρεάν κατάλογος. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΑΠΟ HARDWARE ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA. ΤΩΡΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD 32 ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΚΑΤΟΧΟΥΣ CD 32. ΔΙΣΚΕΤΕΣ NAME - NONAME. Κουμαριανός Γιώργος, Ηλιού 5, ΑΘΗΝΑ. Τηλ.: 2314220.

*** **DIGITAL AMIGA** *** CD-ROM - CD-ROM - CD-ROM. Συνδρομή σε CD-ROM τώρα και στην AMIGA!! Συμβατό με CD-32, A1200CD, A4000CD. Αμεση παράδοση, αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!! Μάρρης Αγγελος, Τ.Θ. 53034. Τηλ.: 2876306 - 2876251.

Φίλοι της AMIGA, σκεφτήκατε ποτέ πόσα χρήματα θα γλιτώνατε αν όλοι όσοι σας πουλούν συνδρομές, σας έδιναν μόνο αυτά που αξίζουν από το κάθε πακέτο; Πόσες φορές πληρώσατε ένα καλό παιχνίδι μέχρι να το πάρετε ολοκληρωμένο; Δυο; Τρεις; Φτάνει πια. Μην ξαναπάρετε τηλέφωνο αυτούς που σας "εξυπηρετούν" και ύστερα γελάνε πίσω από την πλάτη σας. Υπάρχει λύση. Τηλεφωνήστε μας να φτιάξουμε μαζί μια συνδρομή βασισμένη στις ανάγκες και τα οικονομικά σας. Γιατί μόνο εμείς θέλουμε και μπορούμε να κάνουμε ΕΠΙΛΟΓΗ στη ΣΥΝΔΡΟΜΗ. Λοΐζος Λοΐζος, Αναλήψεως 15, Βύρωνας. Τηλ.: 7221531.

* **PC COLLECTION** CLUB * GAMEDISC 400 δρχ. - UTILITIES 600 δρχ. FULL TAPE 3.000 δρχ. Συνδρομές CD 16.000 δρχ. ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΤΙΤΛΩΝ CDs. Δωρεάν κατάλογος. Αντικαταβολές. Κουμαριανός Γιώργος, Ηλιού 5, Αθήνα. Τηλ.: 2314220.

AMIGA. 30 ελληνικά: πελατολόγια, ετικετογράφοι, αποθήκη, ταμειακής, έσοδα - έξοδα, ΦΩΤΟΓΡΑΦΩΝ. Σκληροί 1200, SAMPLER, MIDI, VIDEODIGI, VIDEO BACKUP, SERVICE. Γρηγοριάδης Ιάκωβος, Διονυσίου 4, Πλ. Κέννεντυ, Χαλάνδρι. Τηλ.: 6852730.



ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ •

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	**COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ** Σελίδες 230	2.500
Ε2.	**ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ** Σελίδες 242	2.100
Ε3.	**ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ** Σελίδες 146	1.500
Ε4.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS** Σελίδες 284	4.100
Ε5.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS** Σελίδες 256	4.100
Ε6.	**ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ** Σελίδες 206	3.400
Ε7.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS;** Σελίδες 350	4.100
Ε8.	**MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 214	2.800
Ε9.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS;** Σελίδες 376	4.100
Ε10.	**WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 198	2.800
Ε11.	**ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 224	3.900
Ε12.	**EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα**	2.800
Ε13.	**CORELDRAW! 5 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 288	3.100

ΓΛΩΣΣΕΣ/ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	**VISUAL BASIC** Σελίδες 422	5.100
Π2.	**CLIPPER 5.01** Σελίδες 192	2.500
Π3.	**BORLAND C++ 3.0 & 3.1** Σελίδες 592	5.100
Π4.	**TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	**SQL** Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	3.900
Π6.	**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS** Σελίδες 304	5.100
Π7.	**CA CLIPPER 5.2** Σελίδες 256	2.800
Π8.	**PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ** Σελίδες 360 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	5.100
Π9.	**Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ** Σελίδες 350	5.800

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	**VIDEOTEX** Σελίδες 182	2.400
Γ2.	**ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ** Σελίδες 184	2.600
Γ3.	**VIRTUAL REALITY** Σελίδες 200	2.900
Γ4.	**FRACTALS** Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.600
Γ5.	**MULTIMEDIA Β' έκδοση** Σελίδες 176	2.600
Γ6.	**ΔΙΚΤΥΑ** Σελίδες 180	2.600
Γ7.	**INTERNET** Σελίδες 240	2.800

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	**WINDOWS 3.0 POWER TOOLS** Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
Ρ2.	**LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 1.056	9.300
Ρ3.	**WINDOWS 3.1 POWER TOOLS** Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	9.300
Ρ4.	**EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ** Σελίδες 656	7.400

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	**DOS 5** Σελίδες 394	4.100
Λ2.	**WINDOWS 3.1** Σελίδες 426	4.100
Λ3.	**UNIX** Σελίδες 826	7.400
Λ4.	**NOVELL NETWARE 2.2** Σελίδες 332	4.600
Λ5.	**AUTOCAD 12** Σελίδες 480	5.800
Λ6.	**ACCESS MICROSOFT** Σελίδες 304	4.600
Λ7.	**QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 260	4.600
Λ8.	**MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 468	4.600
Λ9.	**AMI PRO 2.0** Σελίδες 594	5.200
Λ10.	**AMI PRO 3.0** Σελίδες 610	6.100
Λ11.	**CORELDRAW! 3.0** Σελίδες 278	4.600
Λ12.	**VENTURA** Σελίδες 300	4.100
Λ13.	**CORELDRAW! 4.0** Σελίδες 430	5.100
Λ14.	**QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 344	4.600
Λ15.	**PAGEMAKER** Σελίδες 320	4.600
Λ16.	**PHOTOSHOP 2.5** Σελίδες 176	3.900
Λ17.	**DEFACTO** Σελίδες 575	7.300
Λ18.	**WORD 6.0** Σελίδες 454	4.600
Λ19.	**LOTUS 1-2-3 Rel. 4**	4.600
Λ20.	**Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ UNIX** Σελίδες 128	1.800
Λ21.	**MULTIMEDIA στη στιγμή** Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44 MB	6.100
Λ22.	**DOS 6 INSIDER** Σελίδες 600	7.400
Λ23.	**ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE** Σελίδες 392	4.600
Λ24.	**PHOTOSTYLER 2** Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	4.600
Λ25.	**DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 328	4.100
Λ26.	**EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 392	4.100
Λ27.	**WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 544	4.600
Λ28.	**DEFACTO 3** Σελίδες 640	8.200
Λ29.	**WORD 6 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 312	4.100
Λ30.	**CORELDRAW! 5** Σελίδες 600	5.800
Λ31.	**ACCESS 2 MICROSOFT** Σελίδες 352	4.600

ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	**DOS 5.0 Β' έκδοση** Σελίδες 182	2.200
G2.	**DR DOS 6.0** Σελίδες 208	2.200
G3.	**MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση** Σελίδες 256	2.200
G4.	**WINDOWS 3.1 Γ' έκδοση** Σελίδες 330	2.200
G5.	**WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση** Σελίδες 314	2.200
G6.	**WORDPERFECT 5.1ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 284	2.200
G7.	**EXCEL 3.0** Σελίδες 164	2.200
G8.	**WINDOWS 3.0** Σελίδες 256	2.200
G9.	**WINDOWS NT** Σελίδες 464	2.500
G10.	**WORD 6.0** Σελίδες 280	2.200
G11.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS** Σελίδες 368	2.200
G12.	**MS-DOS 6 Δ' έκδοση** Σελίδες 250	2.200
G13.	**EXCEL 5** Σελίδες 328	2.200
G14.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 352	2.200
G15.	**NORTON UTILITIES V. 6,7,8** Σελίδες 440	2.500
G16.	**OS/2 2.1** Σελίδες 368	2.500

HOME COMPUTING

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
H1.	**ADVENTURES** Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.100
H2.	**NINTENDO NES** Σελίδες 122	1.800
H3.	**NINTENDO GAME BOY** Σελίδες 88	1.500
H4.	**ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ** Σελίδες 280	3.200
H5.	**ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ** Σελίδες 263	2.900
H6.	**ADVENTURES** Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	4.500
H7.	**Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT** Σελίδες 416	2.200
H8.	**VIRUS SCAN** Σελίδες 80 Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	2.600

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT
(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING** Σελίδες 80	1.800
B2.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.800
B3.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.800
B4.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT** Σελίδες 112	1.800
B5.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ** Σελίδες 104	1.800
B6.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ** Σελίδες 112	1.800
B7.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ** Σελίδες 104	1.800
B8.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ** Σελίδες 104	1.800
B9.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ** Σελίδες 104	1.800
B10.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ** Σελίδες 104	1.800
B11.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS** Σελίδες 112	1.800
B12.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ** Σελίδες 96	1.800
B13.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ** Σελίδες 100	1.800
B14.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ** Σελίδες 104	1.800
B15.	**ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ** Σελίδες 96	1.800

ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
M1.	**ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ** Σελίδες 320 *Β' έκδοση*	4.300
M2.	**ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ** Σελίδες 226	3.000
M3.	**Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER** Σελίδες 340 *Γ' έκδοση*	2.700
M4.	**DIRECT MAIL** Σελίδες 234	2.700
M5.	**MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ** Σελίδες 210	2.700
M6.	**MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ** Σελίδες 248	3.600
M7.	**ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ** Σελίδες 208	3.200
M8.	**ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ** Σελίδες 104	2.300
M9.	**ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ** Σελίδες 112	1.800
M10.	**ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ** Σελίδες 408	8.000
M11.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA** Σελίδες 232	3.200

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES

SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ**	
	για PC/XT	15.000
	για AT/286	25.000
	διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S5.	**ASTROCHART** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	**COMPUTALK** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S7.	**HITPACK 13** διατίθεται σε δισκέτα 3" για Amstrad 6128 & Plus	9.000
S8.	**VISUAL DOMINUS (win) v. 2.0** νέα, βελτιωμένη έκδοση διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	19.700

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
ES1.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ** (ΕΜΒΑΔΑ)	9.900
ES2.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ** (ΜΟΝΑΔΕΣ ΜΕΤΡΗΣΗΣ) διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή σε 2 5.25"	9.900

GAME SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
GS1.	**MIND BLASTER** (compilation) διατίθεται σε δισκέτες για PC 3.5" ή AMIGA	6.000
GS2.	**DEFENDER OF THE GALAXY** διατίθεται σε δισκέτα για AMIGA	4.000
GS3.	**TARTA**	
	για AMIGA	4.000
	για PC 3.5"	5.500
GS4.	**Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900
GS5.	**ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS6.	**THE CLUB HOUSE (compilation)** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	6.000
GS7.	**SILVER BALL** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS8.	**ΝΑΥΜΑΧΙΑ** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	4.000
GS9.	**DECATHLON (win)** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900

VIDEO

ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
V1.	ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ	3.990
V2.	ΤΟ SOFTWARE ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΟΥ	3.990
V3.	Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ MULTIMEDIA	3.990
V4.	ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ (V1+V2+V3) Διάρκεια εκάστης 60'	9.900

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:............ ΟΝΟΜΑ:............ ΗΛΙΚΙΑ*:..........
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:............ ΠΟΛΗ:............ ΤΚ:.......... ΤΗΛ.:..........
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ............ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:............ ΗΜ/ΝΙΑ:..........
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:............ Α.Φ.Μ.:.......... Δ.Ο.Υ.:..........
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ............

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ..........

• Παρακαλώ στείλτε μου αντικαταβολή, τα πιο πάνω είδη. • Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα: ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα: EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_|_| |_|_|_| ΥΠΟΓΡΑΦΗ..........

** ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11 τεύχη).
Τιμή τεύχους: 900 δρχ.

❑ ΙΔΙΩΤΗΣ 8.900 δρχ.
❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ 7.900 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ.................................)
❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ 15.000 δρχ.
❑ Έστειλα την επιταγή Νο...................με το ποσό των...............δρχ.
❑ Χρεώστε το ποσό των .... στην κάρτα μου

❑ VISA ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
❑ MASTERCARD ❑ DINERS
❑ EUROCARD

(Αριθμός κάρτας................................Ημ/νία λήξεως.....................)

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

Υπογραφή...

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

....

Τ.Κ...

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ....**ΗΛΙΚΙΑ** ....

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΣΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ....

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες ημέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________________
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________
Τ.Κ.____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ____________
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 5.000 δρχ. εκάστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 500 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τιμής τους, ενώ αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών), Λ. Συγγρού 44, Τ.Κ. 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

❑ **Computers**
❑ **Software**
❑ **Περιφερειακά**
❑ **Γενικά**

Σημειώστε με Χ το τετράγωνο της κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ____________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ____________________
ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ____________ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ____________ ΤΗΛ. ____________
ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ____________________ ΗΜ/ΝΙΑ ____________

❑ Χρεώστε το ποσό των........................δρχ. στην κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ

Αριθμός κάρτας.. Ημ/νία λήξεως..............................

Υπογραφή..

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS Α.Ε.

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS Α.Ε.

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS Α.Ε.

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520

Το PC MASTER μαζί με το PC GAMES σας χαρίζουν ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΕΝΑ GAMES DISK 3.5" με ΠΟΛΛΑ - ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ GAMES



ΑΦΙΕΡΩΜΑ DOOM

DEU-GO32 Ενας ολοκληρωμένος editor και ένα Smartdrive για το Doom. Φτιάξτε τη δική σας, γρήγορη, πίστα!

DCC v2.3 Πραγματικά χρήσιμο πρόγραμμα για τους λάτρες του Doom. Ξεχάστε τις παραμέτρους στο Command Line.

Dmaud v1.1 Νομίζετε ότι τα sfx του Doom είναι ιδανικά. Αν ναι, αποθηκεύστε τα. Αν όχι, αλλάξτε τα.

LAST HALF

Τα Adventure πάντα βρίσκονται στο κέντρο της επικαιρότητας. Ευκαιρία να δείτε και ένα Shareware

PC MASTER + PC GAMES + FREE DISK

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΑΖΙ, ΣΑΣ ΔΙΝΟΥΝ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ


Κά'ισσα
★ΑΓΙΟΒΑΣΙΛΙΑΤΙΚΗ ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΗ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ★
★9 - ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1994 Π. Χ. ΤΙΜΗ: 9 ΑΣΗΜΕΝΙΑ ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ★
★Ο ΚΑΙΡΟΣ ΔΕΝ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΠΟΤΕ ΠΙΑ Ο ΙΔΙΟΣ ΜΕ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥ "ΚΟΥΠΟΝΙΟΥ No 5"★
★Ο ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ ΠΡΟΤΕΙΝΕΙ: α) ENCYCLOPEDIA MAGICA, VOLUME 1. β) POOR WIZARD'S ALMANAC & BOOK OF FACTS★
★ELMINSTER: THE MAKING OF A MAGE (FORGOTTEN REALMS HARDCOVER NOVEL) ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ, Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ, ΟΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ Ο ΘΡΥΛΟΣ ΤΟΥ ΙΣΧΥΡΟΤΕΡΟΥ ΜΑΓΟΥ ΣΤΑ "ΞΕΧΑΣΜΕΝΑ ΒΑΣΙΛΕΙΑ"★
★ENCYCLOPEDIA MAGICA, VOLUME 1 (ACCESSORY) Η ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΜΑΓΙΚΩΝ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΜΦΑΝΙΣΤΕΙ ΣΤΟ AD&D. (ΑΝΑΦΕΡΕΙ ΚΑΙ ΝΕΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ)★
★THE DEVA SPARK (ADVENTURE) Η ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ ΜΕ ΤΟ ΟΝ ΤΟΥ ΑΠΟΛΥΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΔΙΑΚΟΠΤΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΕΝΟΣ "BEBELITH", ΤΟ ΤΕΡΑΣ ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΕΙ ΓΙΑ ΝΑ ΤΙΜΩΡΕΙ ΤΑ ΘΗΡΑΜΑΤΑ ΤΟΥ★
★TABLOID! (UNIVERSE BOOK WITH RULES) ΠΟΙΟΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΕΞΩΓΗ'Ι'ΝΟΙ, ΥΠΕΥΘΥΝΟΙ ΓΙΑ ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΩΝ ΠΡΟΕΔΡΙΚΩΝ ΕΚΛΟΓΩΝ ΣΤΙΣ Η.Π.Α? ΓΙΝΕ ΔΗΜΟΣΙΟΓΡΑΦΟΣ, ΙΔΙΩΤΙΚΟΣ ΝΤΕΤΕΚΤΙΒ Ή ΚΥΒΕΡΝΗΤΙΚΟΣ ΠΡΑΚΤΟΡΑΣ ΚΑΙ ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΕ ΤΙΣ ΑΝΕΞΕΡΕΥΝΗΤΕΣ ΥΠΟΘΕΣΕΙΣ★
★REALMS OF INFAMY (ANTHOLOGY) ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΜΕ ΤΟΥΣ: CYRIC, ARTEMIS ENTRERI, MANSHOON, ELAITH CRAULNOBER, & ZULKIR SZASS TAM ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ: SALVATORE, GREENWOOD, DENNING, CUNNINGHAM & GOLDEN★
★THE DARK QUEEN (VILLAINS SERIES, VOLUME SIX) ΣΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ ΗΤΑΝ ΥΠΗΡΕΤΡΙΑ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ. ΤΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΚΑΚΟΥ ΚΑΙ Η ΑΝΑΦΟΡΑ ΤΟΥ ΟΝΟΜΑΤΟΣ ΤΗΣ ΦΕΡΝΕΙ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ ΚΑΙ ΤΟΝ ΘΑΝΑΤΟ. ΕΙΝΑΙ Η TAKHISIS ΚΑΙ Η ΑΠΟΔΡΑΣΗ ΤΗΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΒΥΣΣΟ ΕΧΕΙ ΑΡΧΙΣΕΙ★
★STAR WARS (ROLEPLAYING GAME, 2nd EDITION) ΠΡΙΝ ΠΑΡΑ ΠΟΛΛΑ ΧΡΟΝΙΑ... ΣΕ ΕΝΑ ΜΑΚΡΥΝΟ ΓΑΛΑΞΙΑ... ΕΝΑΣ ΕΜΦΥΛΙΟΣ ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟΣ ΠΟΛΕΜΟΣ ΕΦΕΡΕ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΟΥΣ ΜΙΑ ΧΟΥΦΤΑ ΕΠΑΝΑΣΤΑΤΕΣ ΜΕ ΤΗΝ ΦΑΙΝΟΜΕΝΙΚΑ ΑΝΙΚΗΤΗ, ΓΑΛΑΞΙΑΚΗ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ. ΖΗΣΕ ΤΙΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΤΟΥ LUKE SKYWALKER, ΤΗΣ ΠΡΙΓΚΙΠΙΣΣΑΣ LEIA ORGANA, ΤΟΥ ΙΠΠΟΤΗ OBI-WAN KENOBI, ΤΩΝ ΜΙΣΘΟΦΟΡΩΝ HAN SOLO & CHEWBACCA ΚΑΙ ΤΩΝ ΡΟΜΠΟΤ R2-D2 & C-3PO ΜΕ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ SOURCEBOOKS, ADVENTURES, JOURNALS ΚΑΙ ACCESSORIES ΤΗΣ ΝΕΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ ΤΟΥ ΜΟΝΑΔΙΚΟΥ ROLEPLAY ΤΟΥ "ΠΟΛΕΜΟΥ ΤΩΝ ΑΣΤΡΩΝ"★
★POOR WIZARD'S ALMANAC & BOOK OF FACTS (ACCESSORY) Ο ΟΔΗΓΟΣ ΤΣΕΠΗΣ ΠΟΥ ΑΝΑΦΕΡΕΙ ΤΑ ΓΕΓΟΝΟΤΑ, ΤΑ ΚΡΑΤΗ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΛΑΟΥΣ ΤΟΥ "MYSTARA" ΜΕ ΙΣΤΟΡΙΚΕΣ ΚΑΙ ΓΕΩΓΡΑΦΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ★
DECEMBER
★"ΚΟΥΠΟΝΙ No 5"
ΚΑΘΕ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ ΠΟΥ ΣΕΒΕΤΑΙ ΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΤΗΣ, ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΚΑΙ ΑΠΟ ΕΝΑ "ΚΟΥΠΟΝΙ". ΚΟΨΤΕ, ΛΟΙΠΟΝ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ ΑΥΤΟ ΤΟ "ΚΟΥΠΟΝΙ" ΚΑΙ ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΟ! ΦΕΡΤΕ ΤΑ ΚΟΥΠΟΝΙΑ 1 ΕΩΣ 5 (ΟΧΙ ΕΓΧΡΩΜΕΣ Ή ΜΑΥΡΟΑΣΠΡΕΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΕΣ) ΣΤΗ "ΚΑ'Ι'ΣΣΑ" ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΤΟ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΟ ΔΩΡΟ ΣΑΣ: ΤΟ ΝΕΟ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ "MAGIC, THE GATHERING" 1995! (Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΙΣΧΥΕΙ ΑΠΟ 1 ΕΩΣ 31 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ)★
★"ΚΑ'Ι'ΣΣΑ"
✓ ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ 114 72 ΑΘΗΝΑ ☎ 36 06 488
✓ Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1 (Κοντά Στη Ροτόντα) 546 35 ΘΕΣ / ΚΗ ☎ 212 734
✓ Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39 Ε. Κ. "Πλάζα" 166 74 ΓΛΥΦΑΔΑ ☎ 89 82 057
✓ ΦΙΛΩΝΟΣ 43 (Απέναντι Από ΑΓ. ΤΡΙΑΔΑ) 185 31 ΠΕΙΡΑΙΑΣ ☎ 41 78 337
"ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ"
✓ ΔΕΡΙΓΝΥ 23 Πλ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ 104 34 ΑΘΗΝΑ ☎ 88 13 990★